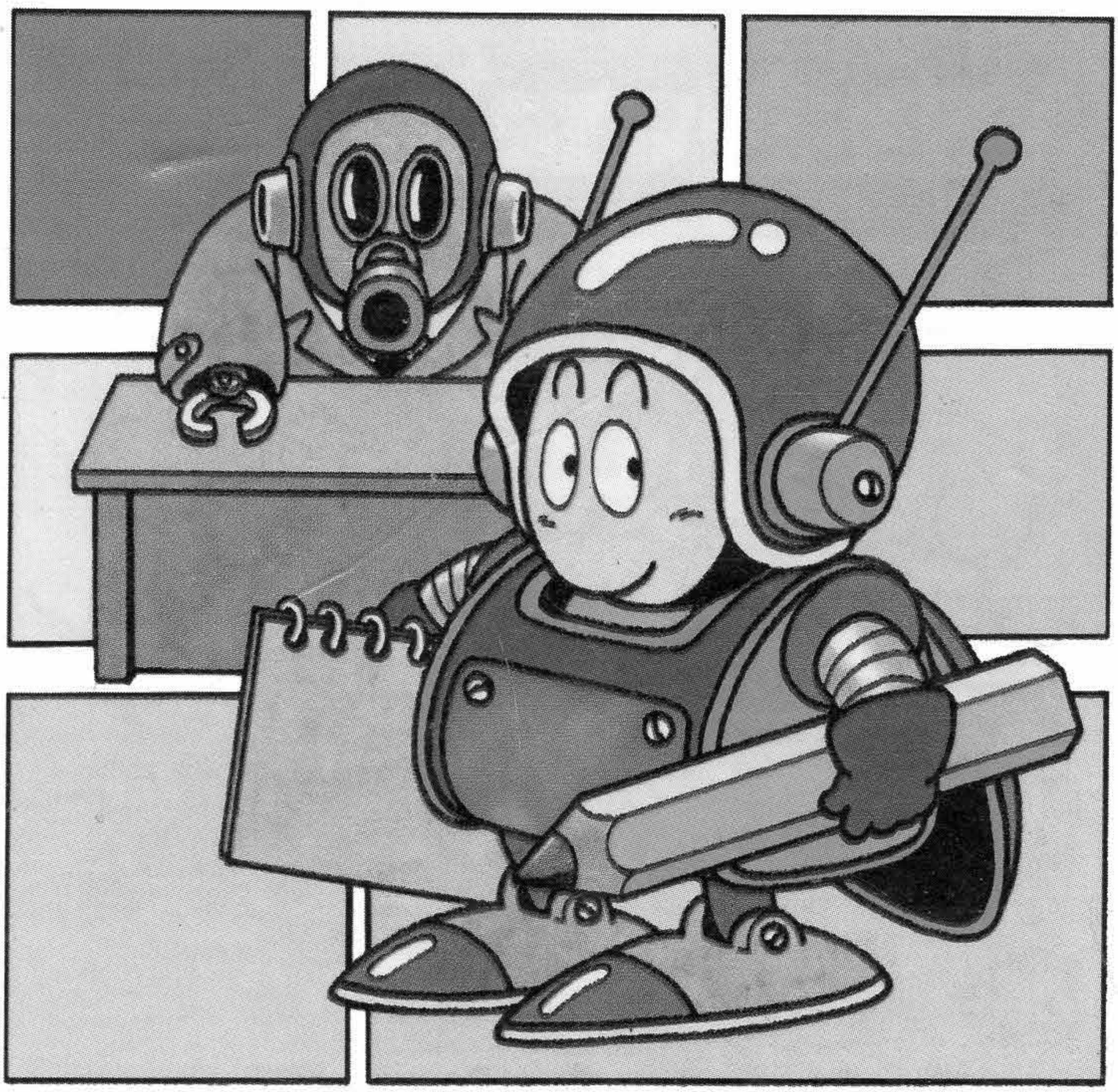
AKIRA TORIYAMA • AKIRA SAKUMA

MANGÁ

LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA



MANGÁ

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

AKIRA TORIYAMA • AKIRA SAKUMA

MANGÁ

LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

CONRAD LIVROS

CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

DIREÇÃO
André Forastieri
Cristiane Monti
Rogério de Campos

CONRAD LIVROS

DIRETOR EDITORIAL
Rogério de Campos

GERENTE DE PRODUTOS
Dirceu Darin

EDITOR EXECUTIVO
Sidney Gusman

COORDENADORES EDITORIAIS
Cassius Medauar & Priscila Ursula dos Santos

ASSISTENTE EDITORIAL
Ricardo Liberal

CHEFE DE ARTE
Leonardo Nery Protti

DESIGNER
Denis C. Y. Takata

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

A KI RA TO RI YA MA

A KI RA SA KU MA

(BMC④ -1)
"HETAPPI MANGA KENKYUJO"
© 1984 by AKIRA TORIYAMA/AKIRA SAKUMA
All rights reserved.
First published in Japan in 1984 by SHUEISHA Inc., Tokyo
Portuguese Translation rights in Brazil arranged by SHUEISHA Inc.,
through CLOVERWAY, Inc.

Letras: Lilian Mitsunaga

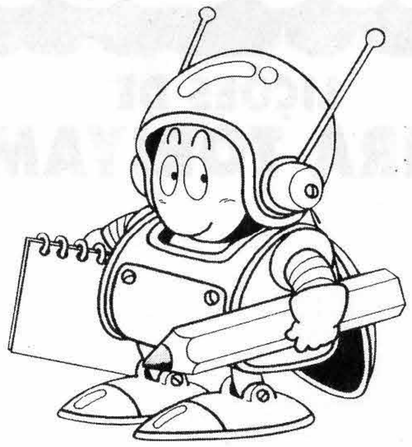
Tradução: Lúcia Leal Ferreira, a partir da edição francesa,
produzida pela Glénat

Arte final da capa: Denis C. Y. Takata

Agradecimento a André Miyazawa

Título original: Hetappi Manga Kenkyujo

ISBN
85-87193-79-1



Conrad Livros
Rua Simão Dias da Fonseca, 93 Aclimação
São Paulo/SP 01539-020
Tel.: 11 3346.6088
Fax: 11 3346.6078
e-mail: livros@conradeditora.com.br
site: www.conradeditora.com.br

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

SUMÁRIO

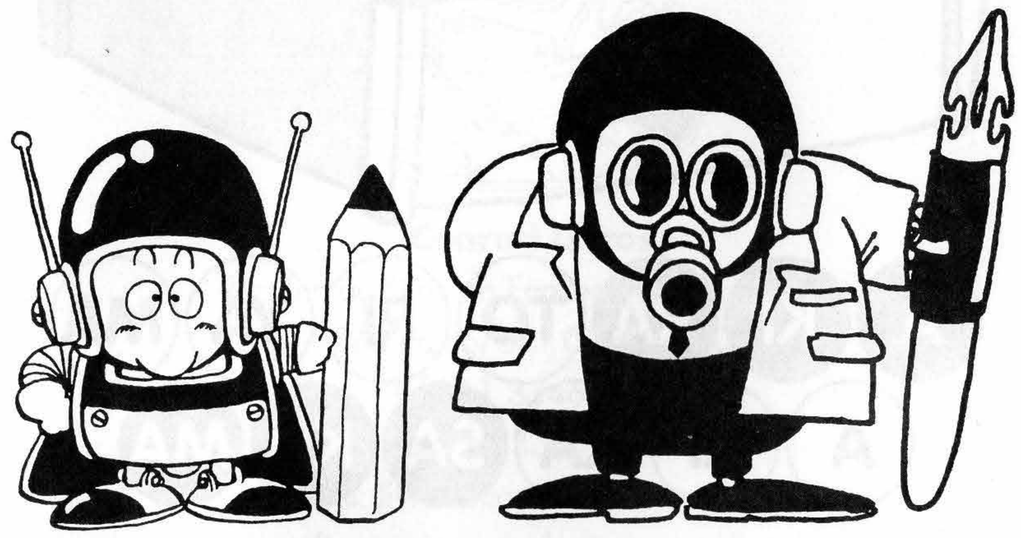
O APRENDIZ DE MANGAKA 12

A ESCOLA TORIYAMA 65

AS AULAS PRÁTICAS 135

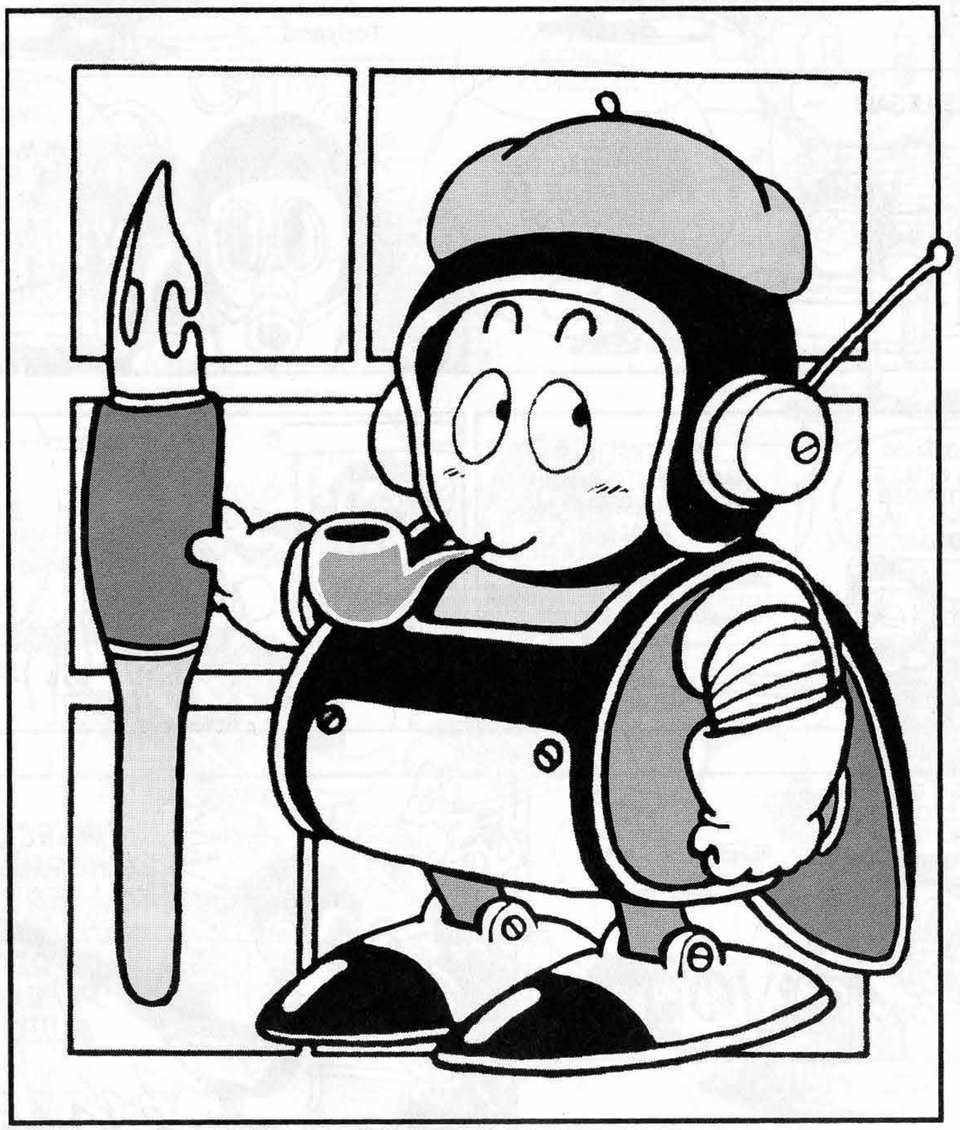
OS PERSONAGENS DE TORIYAMA 175

Fotos: Massanori Nishimura



MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA



DIFÍCIL DE ACREDITAR!

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

1

EH!

E este é o aluno Hetappi.

HEM!

Este é o professor Akira Toriyama.

QUE LEGAL!

...E EU FAÇO QUESTÃO DE DIZER QUE SÓ TENHO O DR. SLUMP COMO EXEMPLO...

Os mangás devem ser lidos em casa, não nas bancas...

BEM... ESSA É NOSSA PRIMEIRA AULA...

O SENHOR FALA COMO SE ESTIVESSE LENDO UM MANUAL.

...VOU EXPLICAR O NASCIMENTO DE UMA PERSONAGEM COMO ARALE.

ARALE

TAP TAP

ENTÃO, HOJE...

O QUE É QUE EU VOU COMER DE NOITE?

...

BANG

IMBECIL! É NORMAL. É PRA TER CARA DE QUEM NÃO PRECISA PENSAR MUITO!

ARALE, A EXPLICAÇÃO

PENGUIN VILLAGE ARALE

Esta é Arale Norimaki.

CONHEÇO! EU VI NA TV...

HETAPPI, VOCÊ CONHECE BEM ESSA GAROTA, NÉ?

ISSO MESMO.

UMA GAROTA BEM COMUM.

ACONTECE QUE ELA ERA ASSIM NO COMEÇO...

...BASTA COLOCAR NELA UM MONTE DE ACESSÓRIOS.

TINTA

PARA CRIAR UMA PERSONAGEM ÚNICA...

VROUM!

PENGUIN VILLAGE ARALE

Tênis

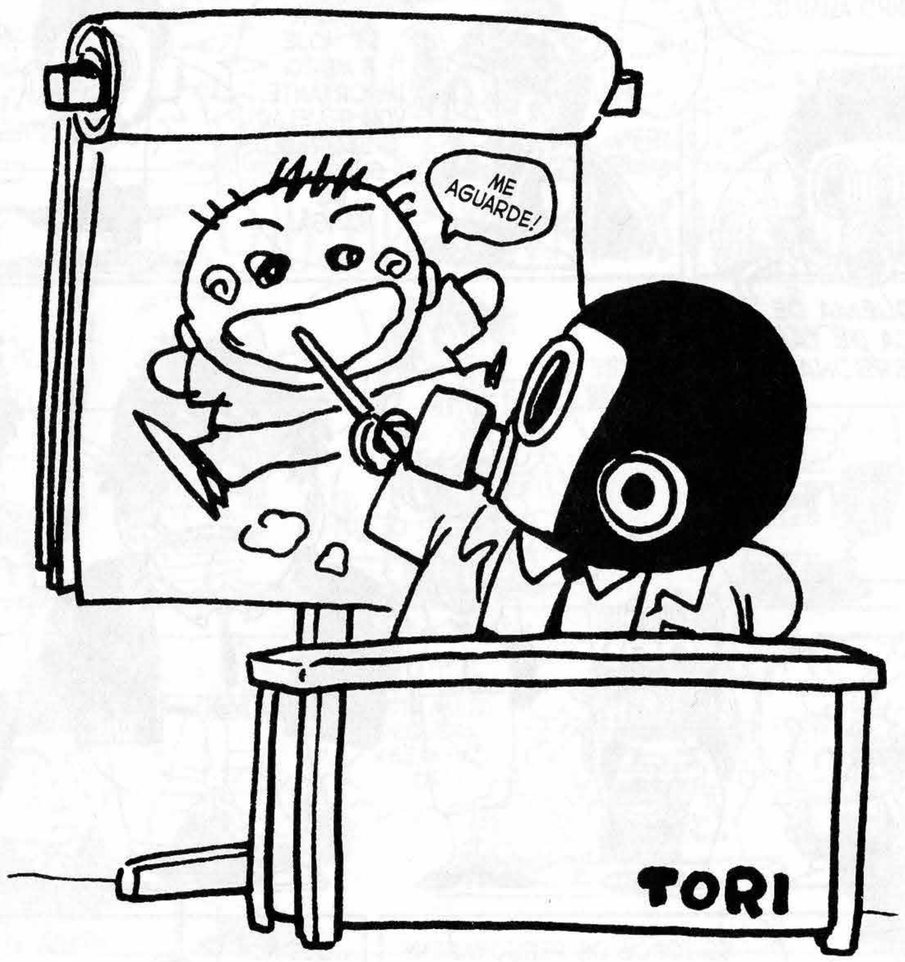
Óculos

Um bom corte de cabelo

Roupas

Um boné

NOSSA!



Agora, vamos estudar o personagem abaixo.

VOU TE DEMONSTRAR COMO PODEMOS MODIFICÁ-LO SÓ COM ALGUNS PEQUENOS DETALHES.

UM CARA REALMENTE COMUM.

Um exemplo: este rosto tão comum pode...

...mudando o corte de cabelo...

...trabalhando os olhos, as sobrancelhas, o nariz e a boca...

...com óculos escuros...

...e, enfim, com alguns acessórios...

...com roupas superbacanas...

...modificando o perfil...

...se tornar este inesquecível personagem!!

OI, CARAS!

OUAH !!

Ficou exagerado...

PRONTO! E, NAS PRÓXIMAS PÁGINAS, VOU REVELAR MAIS SEGREDOS SOBRE OS MANGÁS, OS FRUTOS DE MINHAS PESQUISAS. IMPERDÍVEL!

...

POR EXEMPLO, VOCÊ. VOU TE TORNAR MAIS INTERESSANTE.

EU?!

COMO ACABAMOS DE VER, NOS MANGÁS, É BOM EXAGERAR.

CONTINUA DIFÍCIL DE ACREDITAR.

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

2

OLHE BEM O DESENHO ABAIXO.

HUM...

A AULA DE HOJE É MUITO IMPORTANTE. VOU REVELAR O SEGREDO SUPREMO DO MANGÁ!

HEM!

ESQUEMA DE DIFERENÇA DE TAMANHO DOS PERSONAGENS

NÃO ME DIGA... HE, HE...

SE TODOS OS PERSONAGENS TIVESSEM EXATAMENTE O MESMO TAMANHO, O MANGÁ FICARIA ESQUISITÍSSIMO!

...QUE NUM MANGÁ NUNCA SE DEVE ESQUECER A DIFERENÇA DE TAMANHO DOS PERSONAGENS!

REPARE...

ELE VAI VER QUE EU PENSO UM POUQUINHO ANTES DE DESENHAR UM MANGÁ.

TSC, TSC, TSC... QUE AMADOR! VOU MOSTRAR A ELE UMA COISA INTERESSANTE.

NÃO MUITO!!

VOCÊ NÃO ACREDITA EM MIM, NÉ?

AGORA, TODO MUNDO TEM O MESMO TAMANHO!!

SURPRESA!

Dr. SLUMP TODOS TEMOS O MESMO TAMANHO!!

N'CHA!!

ESTÁ BEM.

EI, VOCÊ PODE ME FAZER UMA NAVE ESPACIAL, DOUTOR?

UÉ! MAS ESSA NAVE ESTÁ MUITO PEQUENA! ASSIM NÃO DÁ!

PRONTO!

AH, TÔ VENDO.

HA, HA, HA!

CALMA! EU TENHO UM RAIO AMPLIFICADOR!

EH?

HEIN?!

É VERDADE!

BOM, VOCÊ ENTENDEU? A DIFERENÇA DE TAMANHO DOS PERSONAGENS É MUITO IMPORTANTE!!

BANG BANG BANG BANG

AI!!

VOCÊ VAI CONTINUAR SENDO MENOR DO QUE EU, IMBECIL!

O MESMO TAMANHO...

...

...MAS A GENTE VAI CONTINUAR ESTUDANDO OS SEGREDOS DOS PROFISSIONAIS DO MANGÁ NA PRÓXIMA AULA.

UFA! A AULA DE HOJE ESTÁ ENCERRADA...

EU TAMBÉM VOU ME TORNAR UM GRANDE DESENHISTA DE MANGÁ!

HE, HE, HE... AGORA VOU DESENHAR A MESMA HISTÓRIA RESPEITANDO A DIFERENÇA DE TAMANHO!!

EU ADMIRO CADA VEZ MAIS O SENHOR!

ESTÁ VENDO? NÃO FICA MUITO BOM, CERTO?

Dr. SLUMP DESTA VEZ, A VERSÃO CERTA...

N'CHA!!

ESTÁ BEM.

EI, VOCÊ PODE ME FAZER UMA NAVE ESPACIAL, DOUTOR?

Fazendo Gatchan dar um salto, o desenho ganha um movimento especial.

Um personagem ridículo pode ficar genial quando o desenhamos bem pequenininho.

EI! MAS ESSA NAVE ESTÁ MUITO PEQUENA! ASSIM NÃO DÁ!

PRONTO!

Se a gente dobrá-lo um pouco, ficará mais expressivo.

Naquela hora, não valia a pena desenhar muito grande esse personagem insignificante.

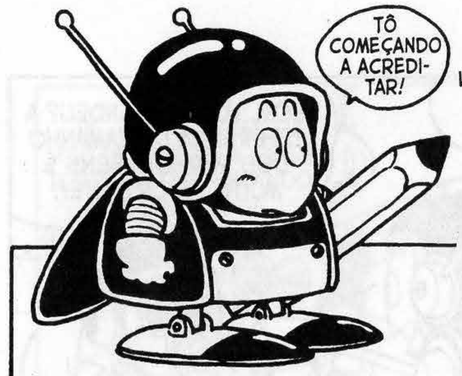
HA, HA, HA!

AH, TÔ VENDO.

CALMA! EU TENHO UM RAIO AMPLIFI-CADOR!

Bom, isso é o que eu acho. Ou melhor, o que eu espero!

Se Arale foi ficando cada vez mais pequenininha em relação ao início da série, é porque ela fica muito mais expressiva num corpo menor...



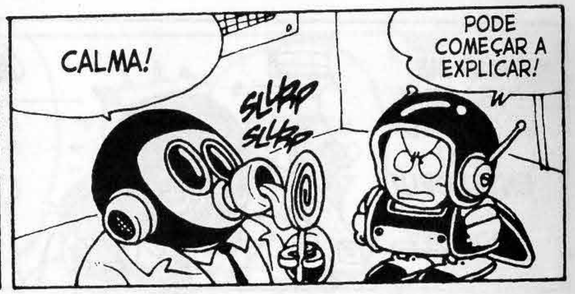
VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

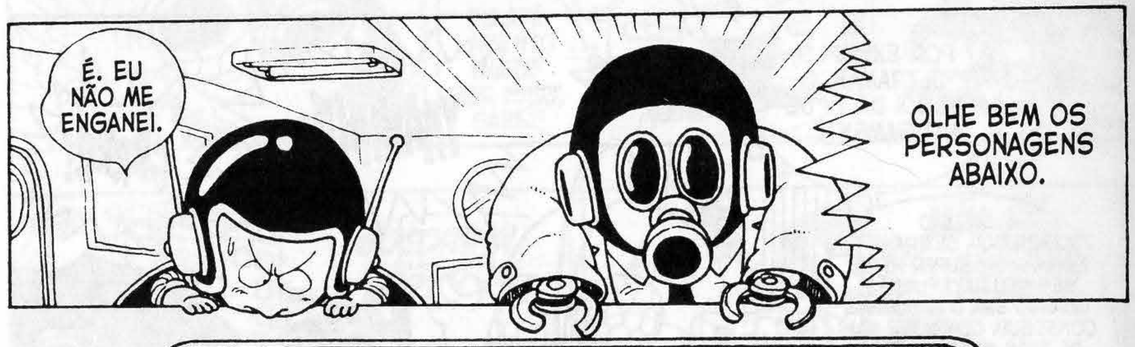
MANGAKA

LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

3

Este é o assunto da aula de hoje.

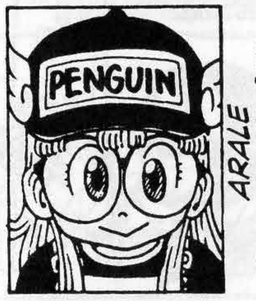




OS PERSONAGENS: SUAS FRAQUEZAS E DEFEITOS

TARO
À primeira vista, não tem fraquezas. Mas se dá muito mal com crianças como Kinoko.

SUPPAMAN
Idiota e fraco! Mas também eterno perdedor no janken-pon, o jogo do "tesoura – pedra – papel".



ARALE
Fisicamente muito forte. No entanto, ela pára quando está sem robovitamina A, uma bebida energética. Ela não gosta de cocô!

MASHIRITO
Esperto, mas impotente diante da loucura furiosa de Arale.

MIDORI
Muito bonita, mas meio tonta...

SEMBE
Um gênio louco por livros pornográficos. Um grande admirador de Midori.

NIKO CHAN
É o mais fraco... do mundo!

TSUKU TSUN
Um verdadeiro conquistador, mas, em contato com uma mulher, se transforma em tigre.

GATCHAN
Não há inimigos em seu caminho, ele come tudo! Mas não pode ingerir borracha.

NÃO ME DIGA QUE VOCÊ AINDA NÃO ENTENDEU! QUE IMBECIL!

BOM, MAS E DAÍ?

POR EXEMPLO, ULTRAMAN, O HERÓI DA TV DE ANTIGAMENTE...

...ELE NÃO CONSEGUIA SE TRANSFORMAR EM SUPER-HERÓI SEM SEU RAIO FLASH E, QUANDO ERA O CASO, NÃO CONSEGUIA COMBATER MAIS DE TRÊS MINUTOS! TINHA ATÉ UM CONTADOR DE MINUTOS NO PEITO DELE PRA NOS INFORMAR QUANTO TEMPO RESTAVA...

YAAHHH!!

GRRRR!

PAF

AGORA, SIM!!

ENTENDEU?

ESSA FRAQUEZA DO ULTRAMAN TORNAVA SEUS COMBATES MAIS EXCITANTES PARA OS ESPECTADORES!!

ESSA É UMA DAS RAZÕES POR QUE EU NÃO POSSO APARECER COM MUITA FREQÜÊNCIA NOS MANGÁS...

FU, FU, FU!

SIM, EU ENTENDI DIREITINHO.

ESPERO MESMO QUE VOCÊ TENHA COMPREENDIDO BEM DESTA VEZ.

HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA

NENHUMA FRAQUEZA, NADINHA!!

É QUE EU NÃO TENHO FRAQUEZAS...

?

EU ATÉ LAMENTO MUITO POR ISSO, SABE?

SOCORRO!! UM RATO!!

VVHAA

HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA HA

taptaptap

MUITO BOA IDÉIA ESCOLHÊ-LO COMO PERSONAGEM PRINCIPAL...

...

Ouiin Ouiin

CONTINUO NÃO ACREDITANDO!

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

4

O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

Huff Huff Huff Huff

SUKEBE

MUCHI MUCHI

HI, HI, HI, HI! HE, HE, HE!!

AH!

O SENHOR É INCRIVELMENTE OBSCENO, NÉ?

NOSSA!!

AAHH!!

ELE ESTÁ VENDO UMA REVISTA PORNÔ!

HETAPPI! O QUE VOCÊ ESTÁ DIZENDO? VOCÊ NÃO ACREDITA NO SEU PROFESSOR? E PENSAR QUE HOJE EU QUERIA TE ENSINAR A DESENHAR AS MULHERES!!

DIFÍCIL DE ACREDITAR...

HA, HA, HA! VOCÊ AINDA NÃO ENTENDEU NADA! EU ESTAVA ESTUDANDO, E MUITO SERIAMENTE, AS MULHERES!

BOM, QUANDO A GENTE DESENHA UMA MULHER, O MAIS DIFÍCIL É SABER DIFERENCIÁ-LAS DE ACORDO COM A IDADE!!

VOCÊ PARECE MAIS MOTIVADO DO QUE NUNCA...

...

QUÊ? DESENHAR MULHERES? ME DIZ COMO, ME DIZ!!

AQUI ESTÁ!

SEM PROBLEMAS!

HETAPPI, DESENHE UMA MOCINHA PRA MIM.

É PRA TE BATER QUANDO VOCÊ NÃO FIZER O QUE TEM QUE FAZER.

Desculpe... não tenho talento.

ISSO DOEU! O QUE VOCÊ TEM NA MÃO?

AAA!!!

BLAM

TOME ISSO, IDIOTA!

ESTUDE COM MUITA ATENÇÃO A PRÓXIMA PÁGINA!!

RECAPITULANDO AS DIFERENÇAS DE IDADE

Você viu a diferença? Quanto mais jovem é uma mulher, mais pra baixo os olhos devem ser desenhados.

Menina bonita

Menininha bem boazinha

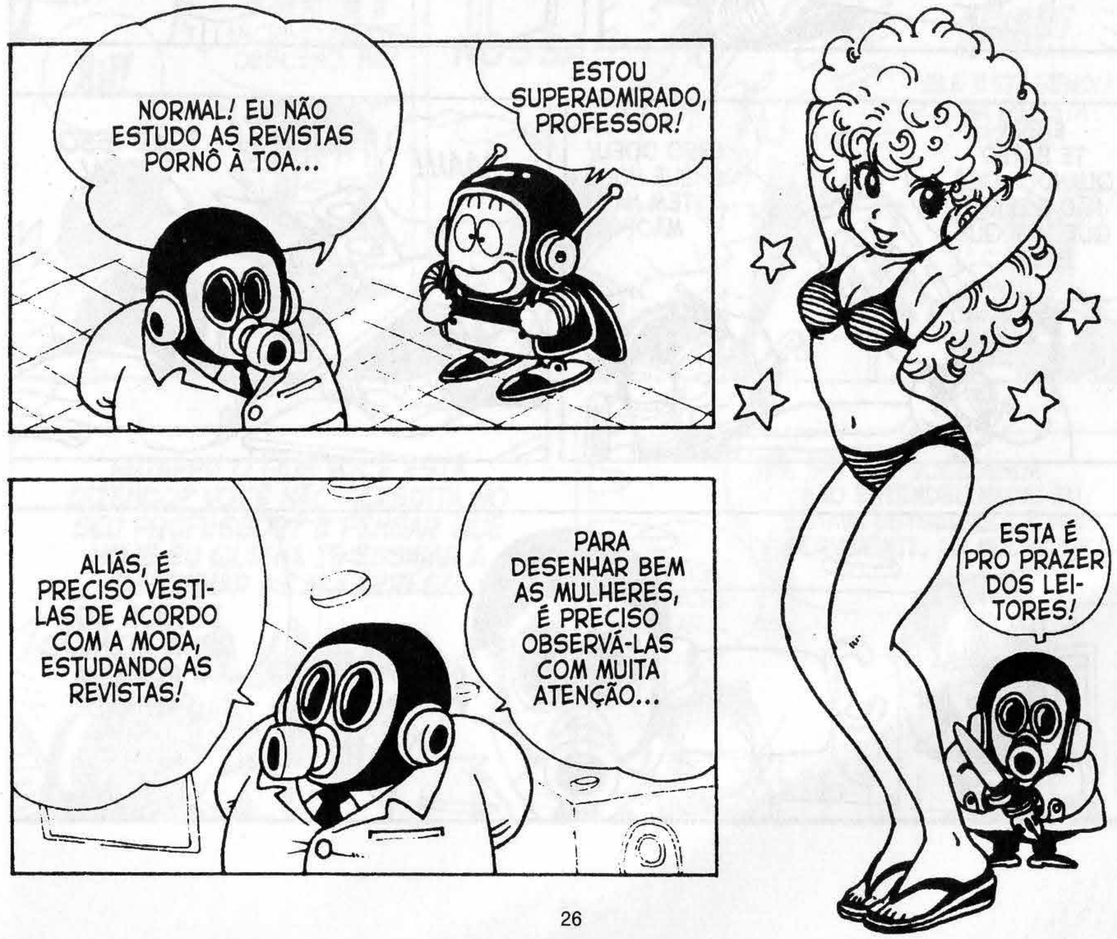
Menininha superbonitinha

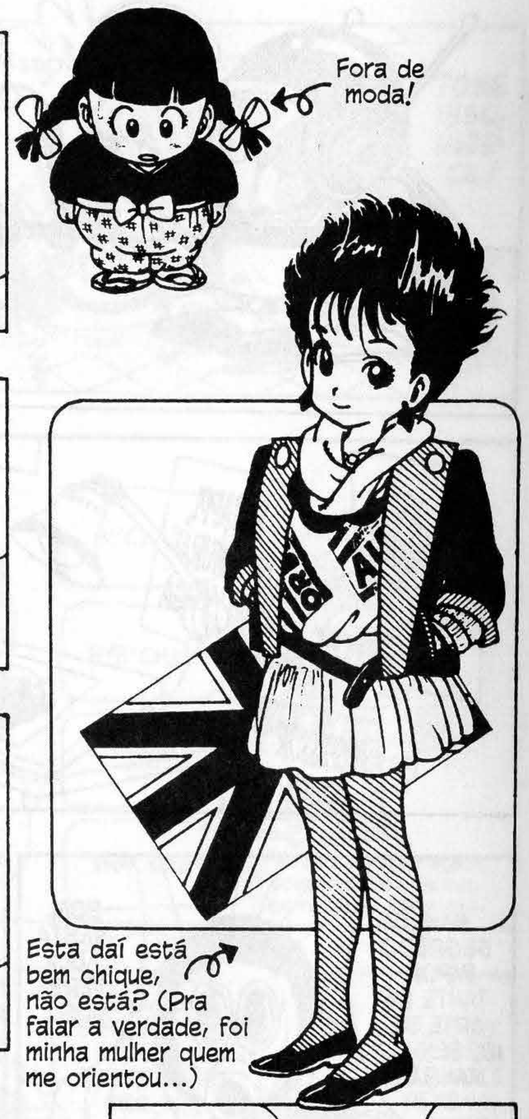
Repare bem na forma dos rostos, na posição e na forma dos olhos, no corte de cabelo e no nariz, de acordo com as diferenças de idade.

Exceção: uma velha senhora se desenha como uma menininha.

Mulher

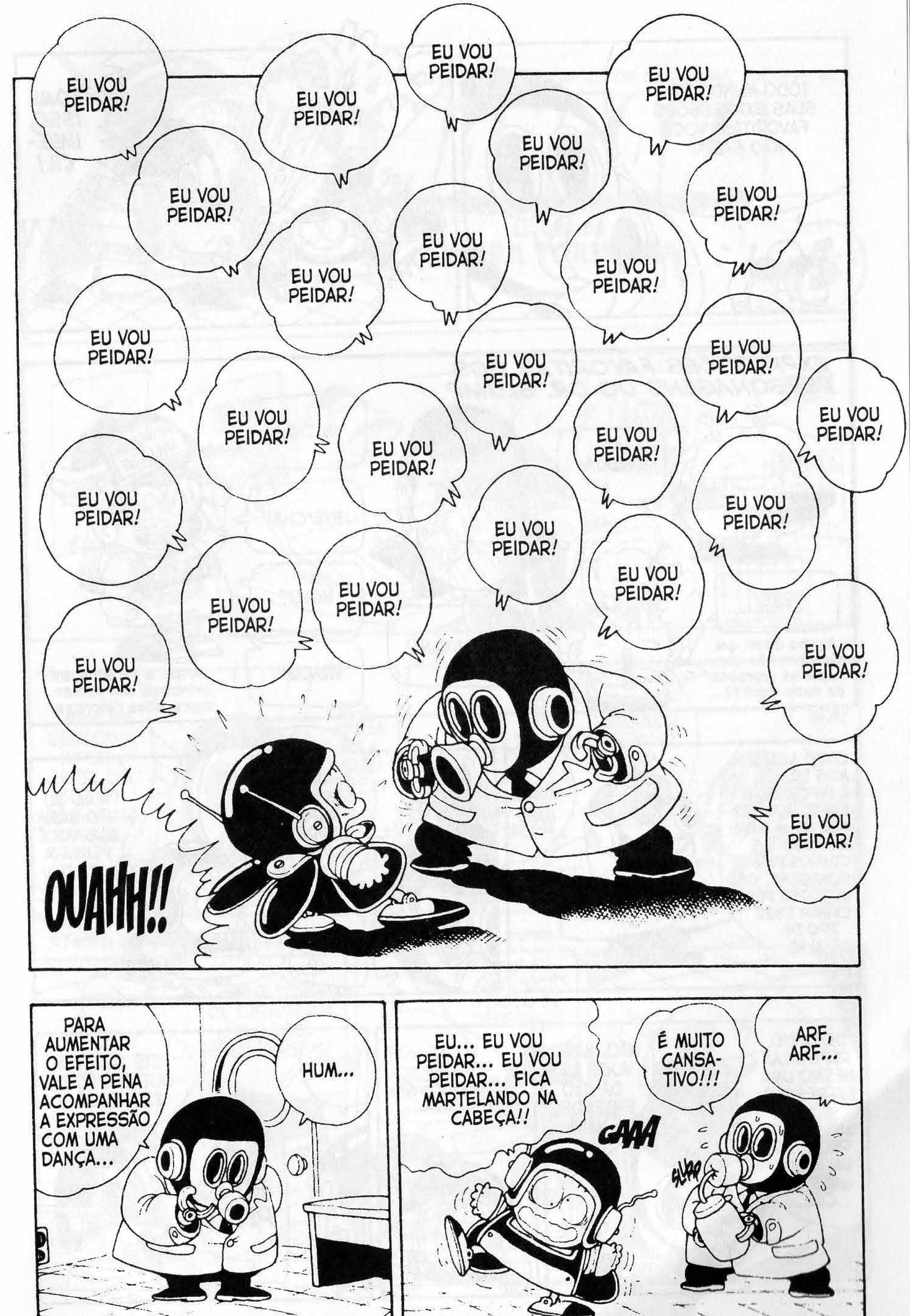
Mulher muito bela





É DURO!
VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...
MANGAKA
LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA
5
ME TORNAREI PROFISS
UAU!
HETAPPI, O SAMURAI DO MANGÁ
PROFESSOR HETAPPI
A ESTRELA DO MANGÁ
OH!
YAH!
FAÇAMOS MANGÁS!
...MAIS UM SEGREDO IMPORTANTE DA ARTE DE DESENHAR MANGÁS.
BOM. NESTA AULA VEREMOS...
SIM!!
ESTÁ TREINANDO DESENHAR MANGÁS, COMO SEMPRE?
HEM!
Tenho a impressão de que ele diz sempre a mesma coisa...
HEIN?
SEI LÁ!
QUE TIPO DE LINGUAGEM FALA ESSE PERSONAGEM?
FOI! TÁ BONITO, NÃO TÁ?
FOI ISSO QUE VOCÊ ACABOU DE DESENHAR?

TODO MUNDO TEM SUAS EXPRESSÕES FAVORITAS! VOCÊ NÃO SABIA?
BANG
Desculpe... não tenho talento
TOME ISSO, IMBECIL!
EXPRESSÕES FAVORITAS DOS PERSONAGENS DO DR. SLUMP
DAGAYA!
PEEE!
Alguns dizem que Gatchan não consegue se expressar de outra maneira...
SUPPAMAN!!
N'CHA!
BYE'CHA!
HOYO?
VRAOUM!
PENGUIN VILLAGE
ARALE
Arale, a personagem principal, tem muitas expressões favoritas.
COMO ACABAMOS DE VER, É IMPORTANTE EMPREGAR SEMPRE AS MESMAS EXPRESSÕES COM OS PERSONAGENS. OS LEITORES PERCEBEM ESSE TIPO DE DETALHE...
MHH... HEM!
GRRR
EU ACHAVA QUE VOCÊ SIMPLESMENTE REPETIA AS EXPRESSÕES POR PREGUIÇA...
HUM! EU NÃO SABIA QUE VOCÊ PENSAVA TANTO!
DE TANTO REPETI-LA, MESMO UMA EXPRESSÃO COMO ESSA PODE PRODUZIR UM EFEITO ESPECIAL...
NÃO, NÃO... VOCÊ AINDA NÃO ENTENDEU NADA.
É UMA EXPRESSÃO RIDÍCULA...
HEIN?!
EIS AQUI UM OUTRO TIPO DE EXPRESSÃO!
EU VOU PEIDAR!


EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
EU VOU PEIDAR!
OUAHH!!
ARF, ARF...
É MUITO CANSATIVO!!!
EU... EU VOU PEIDAR... EU VOU PEIDAR... FICA MARTELANDO NA CABEÇA!!
GAAA
SLURP
HUM...
PARA AUMENTAR O EFEITO, VALE A PENA ACOMPANHAR A EXPRESSÃO COM UMA DANÇA...

EU...
...VOU...
...PEIDAR!
INCRÍVEL!
QUE GESTO HERÓICO!
...
EI! TÁ ESPERANDO O QUÊ? SE VOCÊ QUER SE TORNAR UM PROFISSIONAL, PODE FAZER COMIGO!!!
T... TÁ!
A GENTE...
...VAI...
...PEIDAR!
A GENTE VAI PEIDAR!
A GENTE VAI PEIDAR!
HUM...
É MEIO VERGONHOSO, SIM...
MANGAKA
LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

CONTINUA DIFÍCIL DE ACREDITAR.

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

6

ESCOLA DE MANGÁ

EI! EI! PROFESSOR!

O QUE O SENHOR TEM, PROFESSOR?

...EU QUERIA MOSTRAR, NA PRÁTICA, COMO RECONHECER UM MANGÁ RUIM...

É QUE...

O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

COMO É CANSATIVO!

HUFF HUFF

NOSSA!

SEM BASTANTE MOVIMENTO, O MANGÁ FICA CHATO, ENTENDEU?

É!

É POR ISSO QUE O SENHOR NÃO ESTAVA SE MEXENDO?

HÃ?

IAH! IAH!!

HEI, HEI!!

VAMOS! VAMOS!

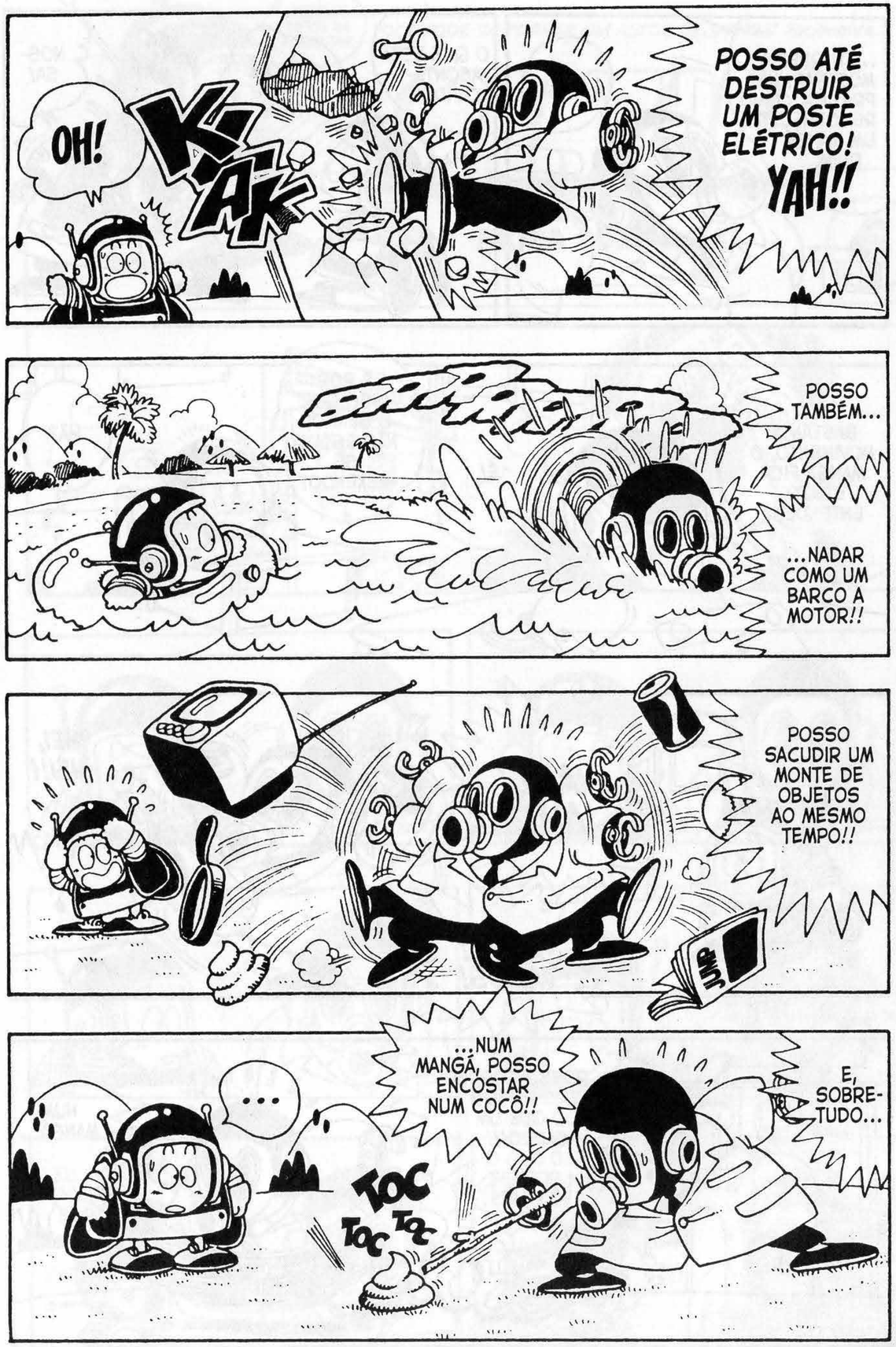
...POSSO CORRER MAIS RÁPIDO DO QUE UM CARRO!!!

...

VRCOOUM

NUM MANGÁ...

Num mangá, quando só aparecem rostos em grandes planos, não há ação suficiente. E se não tiver texto, a ação não decola...
...MAIS ELE FICARÁ INTERES-SANTE.
QUANTO MAIS AÇÃO HOUVER NUM MANGÁ...
VOU SAIR VOANDO PELOS ARES!!
FLOF
VOUAH!!
NUM MANGÁ, É MELHOR DESENHAR PERSONAGENS INTEIROS E QUE SE MEXEM MUITO, CERTO?
ENTENDI!
EXATA-MENTE!
MANGÁ
LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA
FLAP FLAP FLAP
EI! ELE SAIU VOANDO MESMO!


OH!
KI AK
POSSO ATÉ DESTRUIR UM POSTE ELÉTRICO!
YAH!!
POSSO TAMBÉM...
...NADAR COMO UM BARCO A MOTOR!!
POSSO SACUDIR UM MONTE DE OBJETOS AO MESMO TEMPO!!
...NUM MANGÁ, POSSO ENCOSTAR NUM COCÔ!!
TOC TOC TOC
E, SOBRE-TUDO...

EU NÃO ACREDITO!

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

7

PORTANTO, VOCÊ DEVERIA ESTAR LONGE!

ESCUTA AQUI, EU ACABO DE TE CHAMAR DE LONGE.

HEIN?

O QUE O SENHOR TEM, PROFESSOR?

HUM?

EEEEIIIIII! HETAPPIIIIIIIIIII!!

...LADO A LADO.

AQUI, ESTAMOS OS DOIS NO MESMO LUGAR...

AH!

PLOP

MAS COMO VOCÊ DEVERIA ESTAR LONGE, TEM QUE FICAR BEM PEQUENININHO!

BOM, HOJE A AULA É SOBRE PERSPECTIVA!

PUXA! PERSPECTIVA! A TÉCNICA MAIS DIFÍCIL!

É. AGORA PEGA ESSA RÃZINHA...

UAU! DÁ SUPER CERTO ESSE NEGÓCIO DE PERSPECTIVA!

OH!

PLOP

AGORA É MINHA VEZ DE FICAR LONGE!

CONSEQÜENTEMENTE, É MUITO ÚTIL USAR A PERSPECTIVA NUM MANGÁ!

É IMPRESSIONANTE!

HE!!

SE A GENTE ESTÁ LONGE, A RÃZINHA PARECE MAIOR DO QUE NÓS!

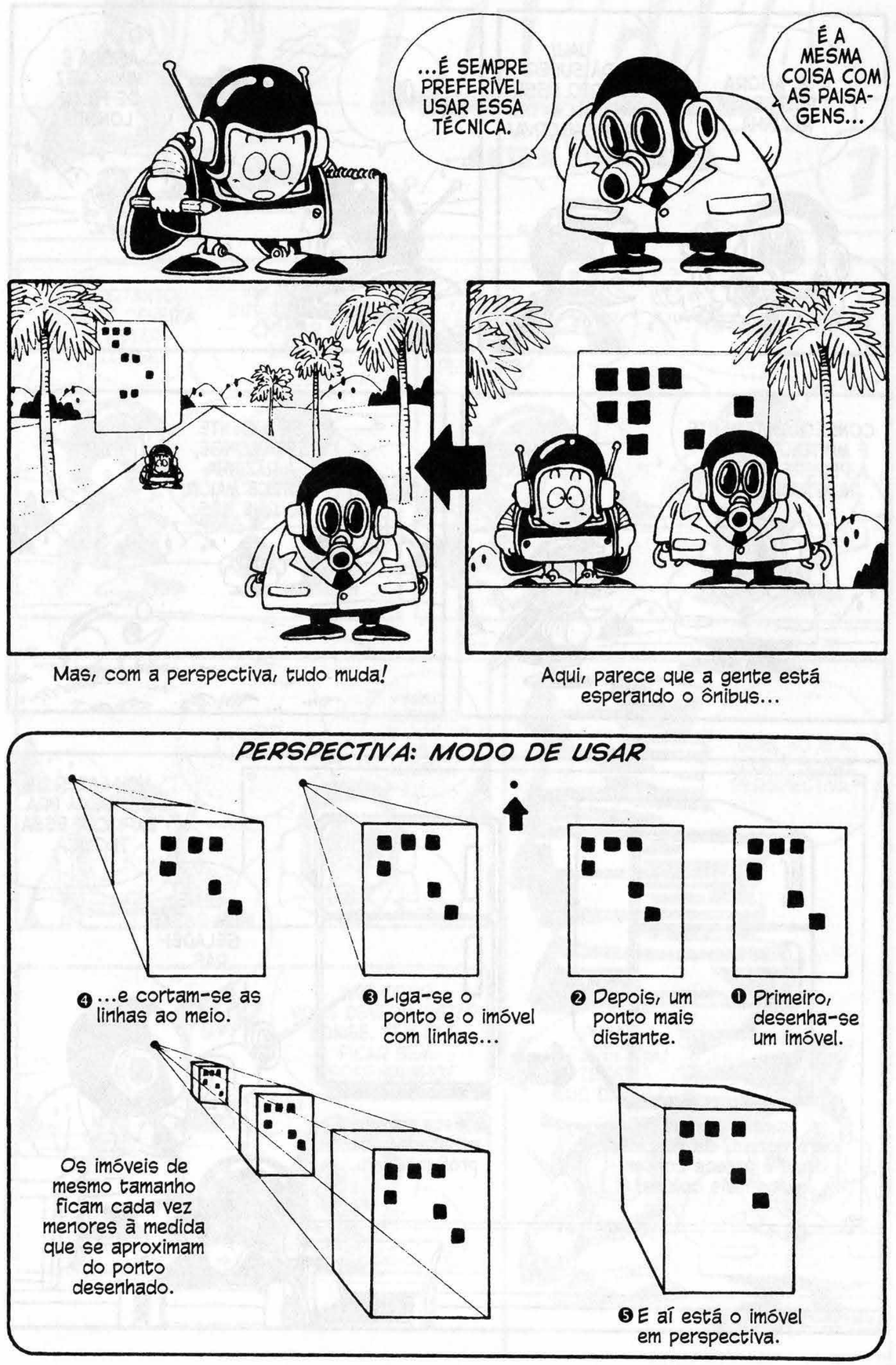
OLHA!

VOU FAZER UM ESQUEMA PRA EXPLICAR ESSA TÉCNICA.

OLHE BEM ESSAS GELADEIRAS...

...mas, graças à perspectiva, ela fica mais real e parece conter muito mais coisas!

Esta parece achatada e sem profundidade...


...É SEMPRE PREFERÍVEL USAR ESSA TÉCNICA.
É A MESMA COISA COM AS PAISA-GENS...
Mas, com a perspectiva, tudo muda!
Aqui, parece que a gente está esperando o ônibus...
PERSPECTIVA: MODO DE USAR
❶ Primeiro, desenha-se um imóvel.
❷ Depois, um ponto mais distante.
❸ Liga-se o ponto e o imóvel com linhas...
❹ ...e cortam-se as linhas ao meio.
❺ E aí está o imóvel em perspectiva.
Os imóveis de mesmo tamanho ficam cada vez menores à medida que se aproximam do ponto desenhado.

ESCOLA DE MANGÁ
É NORMAL!
HA, HA, HA!
PROFESSOR! APRENDI MUITAS COISAS HOJE!
EI!
É HETAPPI!
...VOU COMPRAR UMAS REVISTAS PORNÔ!!
BEM...
BABACA!
IDIOTA!
IMBECIL!
CRETI-NO!
BUNDÃO!
O QUE QUER QUE EU DIGA, ELE NÃO VAI OUVIR.
ESTÁ VENDO COMO ELE ESTÁ LONGE?
MANGAKA
LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA
PUXA! DESCULPE! EU ME ENGANEI!
NÃO PERCEBI QUE ESTAVA FALANDO COM UM INSETO...
QUÊ? REPETE, SE FOR HOMEM!

...FAZEMOS OS PRIMEIROS ESBOÇOS DOS PERSONAGENS E DAS PAISAGENS.

DEPOIS DE TER DECIDIDO O CONTEÚDO...

É muito importante.

É A EXPERIÊNCIA, GAROTO!

MAS COMO A GENTE PODE PREVER ISSO?

É POSSÍVEL CRIAR UMA HISTÓRIA A PARTIR DE UM HERÓI IMAGINÁRIO.

NÃO DEIXE DE FAZER ESSE TRABALHO.

HUM...

HUM...

VÁ FAZENDO ESBOÇOS ATÉ FICAR COMPLETAMENTE SATISFEITO.

...É MELHOR JÁ TER UMA IDÉIA DO TÍTULO OU DO NOME DOS PERSONAGENS.

BOM...

PRONTO!

VOCÊ NÃO DEVE FICAR DESENHANDO QUALQUER COISA NESSE TIPO DE PAPEL...

O PAPEL KENT CUSTA SUPERCARO, SABIA?

...SEM TER CERTEZA DO QUE VAI DESENHAR.

AMADOR!

JÁ POSSO DESENHAR EM PAPEL KENT*?

*No Brasil, este papel é muito difícil de ser encontrado. Por aqui, um similar seria o Schöeller.

REALMENTE DIFÍCIL DE ACREDITAR!

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

8

QUERO FALAR DAS FERRAMENTAS INDISPENSÁVEIS DO MANGÁ E EXPLICAR COMO BEM SITUAR SEU MANGÁ.

O SENHOR DEVERIA TER DITO ISSO ANTES!

BOM. REFLETI MUITO E ME DEI CONTA DE QUE...

...ME ESQUECI DE TE EXPLICAR UMA COISA FUNDAMENTAL.

ESCOLHO UM MANGÁ COM ROTEIRO.

PRIMEIRO, É PRECISO ESCOLHER ENTRE UM MANGÁ COM ROTEIRO E UM MANGÁ HUMORÍSTICO.

MANGÁ COM ROTEIRO

MANGÁ HUMORÍSTICO

VOU ESCREVER UMA HISTÓRIA TIPO ***GUERRA NAS ESTRELAS!!***

EU SEI O QUE QUERO.

...SENÃO O MANGÁ PODE NÃO CABER NO NÚMERO DE PÁGINAS PREVISTO! É PRECISO ESCOLHER UM CONTEÚDO RAZOÁVEL.

CUIDADO PRA NÃO COLOCAR COMPLICAÇÕES DEMAIS...

...E UM MANGÁ HUMORÍSTICO, EM 15 PÁGINAS.

POR EXEMPLO, PRA PARTICIPAR DE UM CONCURSO COMO O DA ***SHONEN JUMP****, O MANGÁ COM ROTEIRO DEVE CABER EM 31 PÁGINAS...

DEPOIS DE ESCOLHER O GÊNERO, É PRECISO DEFINIR O CONTEÚDO.

* Quando este mangá foi publicado na revista *Shonen Jump*, foi organizado um concurso para os leitores.

A GENTE, ENTÃO, DIVIDE AS PÁGINAS DESSE CADERNO EM VÁRIAS CENAS E COLOCA OS PERSONAGENS... ISSO É FAZER O ESBOÇO DE UM MANGÁ.

CADERNO

PRIMEIRO É MELHOR USAR UM LÁPIS E UM CADERNO QUALQUER.

O que significa que a última página será deste outro lado.

A história começa deste lado.

Se a primeira página é reservada ao título, o conteúdo não pode ultrapassar 14 páginas num mangá humorístico, e 30 num com roteiro.

Em geral, a primeira página é reservada ao título.

Dr. SLUMP

...O MANGÁ COMEÇA DESTE LADO DO LIVRO.

EM PRINCÍPIO...

...NÃO PRECISA DESENHAR TUDO DETALHADINHO.

MAS UM ESBOÇO É SÓ UM ESBOÇO, SERVE APENAS PRA DEFINIR AS PRIMEIRAS IMAGENS...

...LEVANDO EM CONTA TUDO ISSO.

QUER DIZER QUE A GENTE FAZ O ESBOÇO...

O QUE FOI QUE EU DISSE AGORA MESMO?

JUSTO A CENA PRINCIPAL DO MEU MANGÁ!

ARRGH! NÃO TENHO MAIS ESPAÇO PRA CENA DO COMBATE!

POR EXEMPLO

30	20 a 29	18 e 19	17	10 a 16	6 a 9	4 e 5	1 a 3	páginas
Final feliz	Combate	O herói se transforma num cara superpoderoso.	A namorada está em perigo!	O extraterrestre começa a destruir a cidade.	Um extraterrestre sai do OVNI.	De repente, um OVNI cai bem na frente deles.	O herói passeia com sua namorada.	Conteúdo

...É BOM DEFINIR ANTECIPADAMENTE O DESENVOLVIMENTO DA HISTÓRIA.

PARA REPARTIR BEM AS PÁGINAS...

...ATÉ FICAR COMPLETAMENTE SATISFEITO!!

NESSA ETAPA DO ESBOÇO, A GENTE DESENHA E APAGA, E DESENHA DE NOVO...

AGORA, VOU TER QUE COMEÇAR TUDO DE NOVO!

O SENHOR DEVERIA TER ME ENSINADO ISSO ANTES!

JÁ POSSO DESENHAR EM PAPEL KENT!!

PRONTO! ACABEI!

MANGAKA
LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

A SEGUIR...

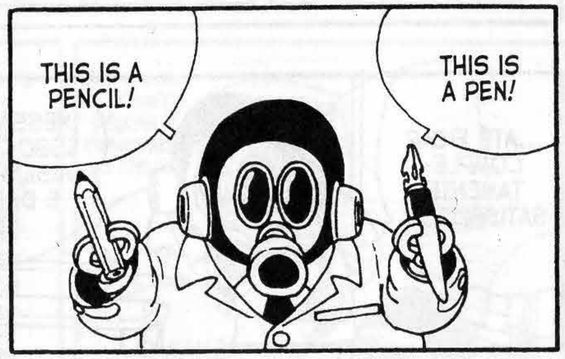
Argh

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

9

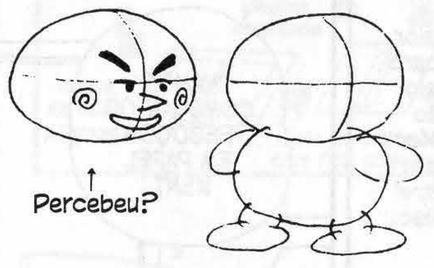


Em geral, uso um lápis de grafite B...

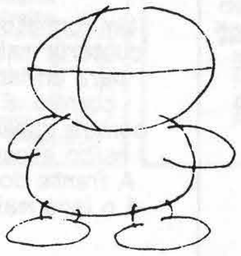
Mas, num concurso, escolho grafite 2B.

Observação: os traços feitos com lápis de grafite H ou 2H não se apagam com borracha.

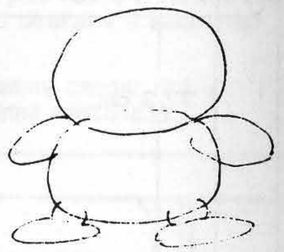
UTILIDADE DO LÁPIS



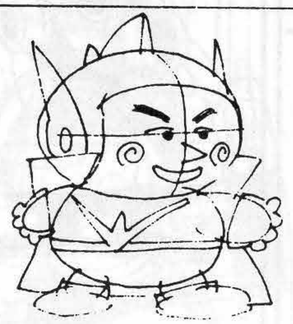
Por exemplo, esta cruz faz com que o rosto esteja virado um pouco para a direita.



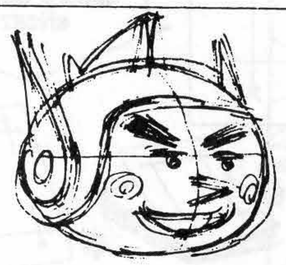
Faça uma cruz no rosto para determinar a direção.



Desenhe o personagem com traços simples.



No final, desenhe o corpo do personagem.



Mas cuidado para não desenhar detalhes demais, senão o desenho pode ficar confuso.

Em seguida, coloque os olhos, o nariz e a boca.

1,8 cm

1,8 cm

Quadro normal de um original

ÀS VEZES, AS CENAS ULTRAPASSAM O QUADRO.

A MARGEM DE 1,8 CM SERVE PRA ISSO.

TENHO QUE ACRESCENTAR AGORA UMA EXPLICAÇÃOZINHA SOBRE A MARGEM.

1,8 cm

1,8 cm

E como fazer em desenhos que ocupam as duas páginas, como aqui?

Faça uma margem de 8 mm em direção à linha pontilhada.

tamanho normal de um original

tamanho normal de um original

página esquerda

página direita

Corte as folhas seguindo as linhas pontilhadas.

Junte as duas páginas.

Cole as páginas com fita adesiva.

Desenhe!

tamanho normal de um original

tamanho normal de um original

página esquerda

página direita

Não se esqueça de que a posição dessa margem não é a mesma em páginas à direita e à esquerda.

Podemos chegar até a linha pontilhada.

MANGAKA

LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

PRONTO! PODE COMEÇAR.

AI! É MUITO COMPLI-CADO!

E ESTÁ SÓ COMEÇANDO!

Aqui temos uma cabeçona esmagando o corpo.

Aqui, temos um rosto muito pequeno e pernas muito curtas.

ATENÇÃO! Os dois desenhos seguintes são exemplos daquilo que não se deve fazer. É preciso respeitar as proporções.

NÃO TEM GRAÇA NENHUMA! PODE IR TREINANDO SEUS DESENHOS!

SIM! QUE EFEITOS! PARABÉNS, PROFES-SOR!

ENTENDEU BEM?

FORMATOS

1,8 cm

1,8 cm

27,2 cm

18,1 cm

Escolha o formato B4*.

Um formato maior custaria mais caro para enviar pelo correio. E não compre papéis Kent muito espessos. A frente do papel é o lado mais liso.

Como fazer um quadro de modo eficaz?

Junte as folhas pelos buracos.

Fure as folhas nas cruzes, como acima.

Ponha essa folha sobre outras folhas.

Desenhe os traços tirando medidas precisas.

BOM.

VAMOS COMEÇAR OS ESBOÇOS EM PAPEL KENT.

* No Brasil, os formatos mais utilizados são o A3 e o A4.

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

10

TINTA

É obrigatório desenhar com tinta preta.
Não use nem azul, nem vermelho.

Nanquim — Tinta para projetos de arquitetura

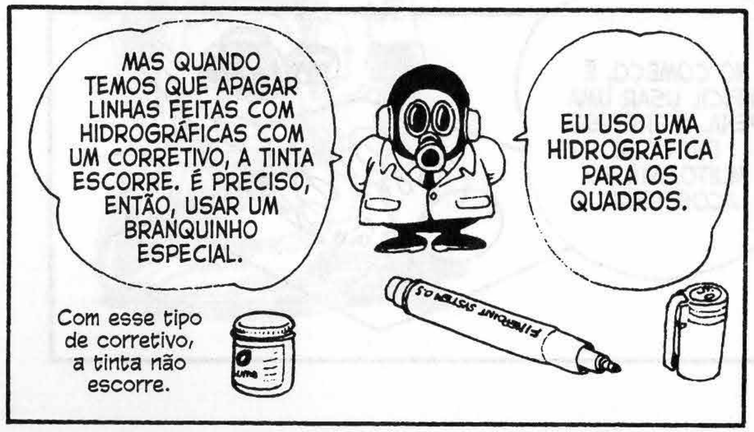
Essas duas tintas são usadas nos mangás.
Eu mesmo uso as duas.

OS QUADROS A TINTA

Coloca-se a tinta no bico e faz-se o traço com a ajuda de uma régua.

Com esse tipo de pena é possível regular a espessura das linhas, o que é muito útil.

Usam-se penas especiais para fazer as linhas dos quadros.



Com esse tipo de corretivo, a tinta não escorre.

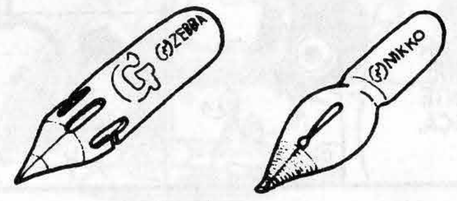
Existem também as Rottrings*.

São canetas finas que dão o mesmo efeito das penas, mas com um traçado mais forte. Com elas, pode-se fazer os quadros e também desenhar. São muito úteis, mas bastante caras.

* Canetas usadas por engenheiros e arquitetos, para desenharem nas plantas. Outras marcas similares são: Faber Castell, Trident, Leroy e Staedler Mars.

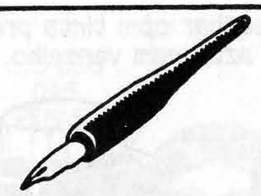
AS PENAS

Para desenhar um mangá, estas são as penas mais utilizadas:



Pena 9 (ou Gillott)

Pena Cabra



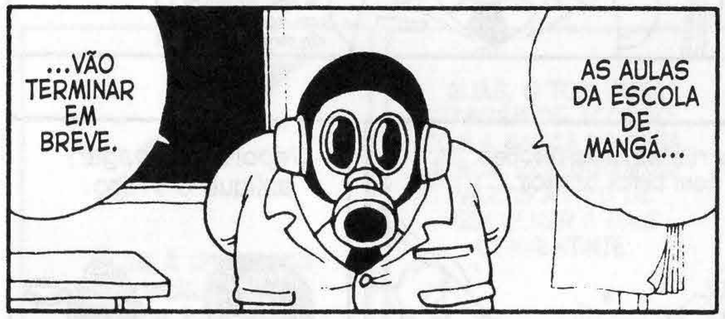
Esta é uma pena redonda. Ela faz traços bem finos. Muitos profissionais só desenham com ela.

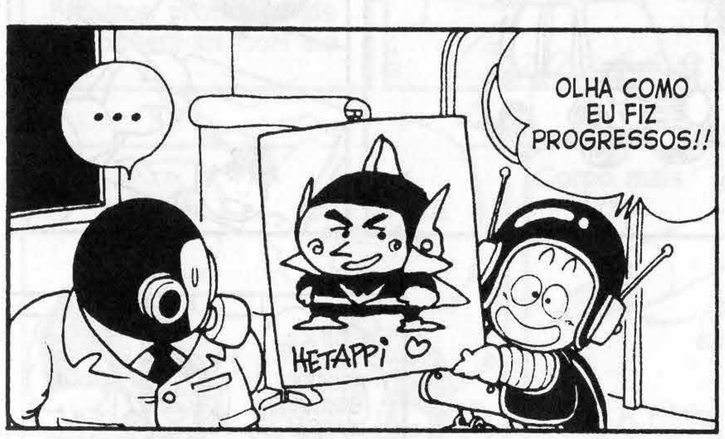
VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

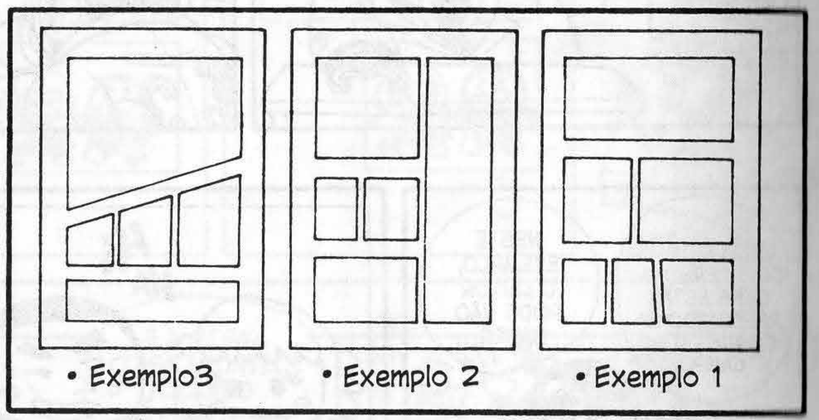
LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

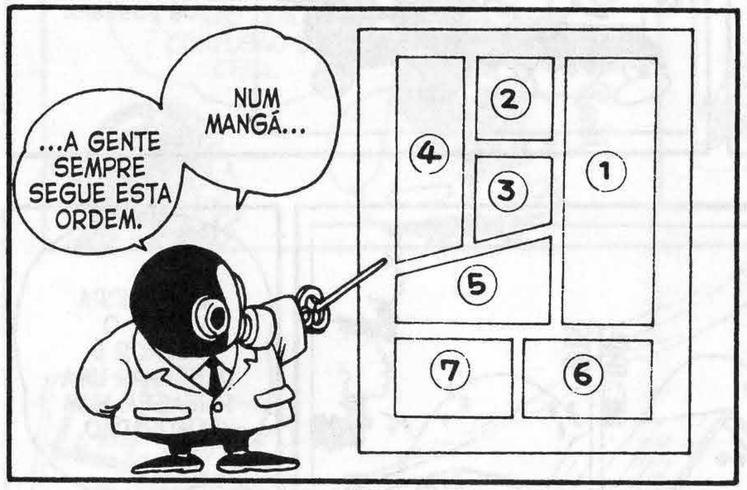
11

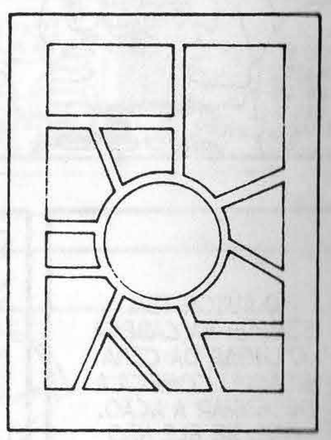




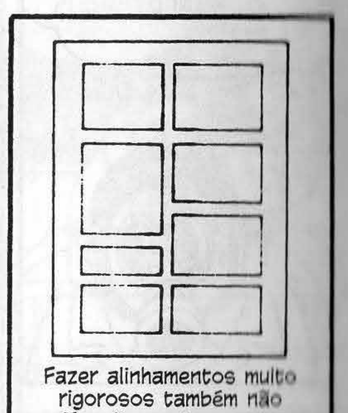
páginas	Conteúdo
1 a 3	O herói passeia com sua namorada.
4 e 5	De repente, um OVNI cai bem na frente deles.
6 a 9	Um extraterrestre sai do OVNI.
10 a 16	O extraterrestre começa a destruir a cidade.
17	A namorada está em perigo!
18 e 19	O herói se transforma num cara superpoderoso.
20 a 29	Combate
30	Final feliz







Nesse exemplo, não dá pra saber que ordem seguir.



Fazer alinhamentos muito rigorosos também não dá muito certo, porque nesse caso fica difícil de saber qual a ordem.

Páginas 1 a 3

O herói e sua namorada estão passeando.

...UMA OBSERVAÇÃO SOBRE A PRIMEIRA PÁGINA DE UM MANGÁ.

BOM...

É ERRANDO QUE SE APRENDE!

O SENHOR DEVERIA TER DITO ISSO ANTES!

...SE OS DOIS PERSONAGENS ESTÃO PASSEANDO NA CIDADE OU NO CAMPO.

NESTE EXEMPLO, O LEITOR PODE NÃO SABER...

NÃO É POSSÍVEL SITUÁ-LOS NUM LUGAR.

HA HA

Isso não quer dizer que se deve começar diretamente com uma cena de passeio.

O AUTOR TEM SEMPRE NA CABEÇA O LUGAR DA CENA QUANDO COMEÇA A DESENHAR A AÇÃO. MAS, SE ELE NÃO EXPRESSAR ISSO NO DESENHO, O LEITOR NÃO PODERÁ SABER.

EU MESMO SEMPRE COMETO ESSE ERRO.

Assim, dá pra ver que a história vai se passar numa cidadezinha de interior, perto das montanhas.

NA PRIMEIRA CENA, O MELHOR É DESENHAR UMA PAISAGEM NUM QUADRADÃO.

É MESMO!

REPARE: DÁ PRA VER DE CARA ONDE ELES ESTÃO.

SE A GENTE DESENHA O CENÁRIO ANTES, NÃO TEM CONFUSÃO DE CENA.

E A MESMA COISA ACONTECE QUANDO MUDAMOS DE CENA.

MANGÁ
LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

E A PRÓXIMA SERÁ A ÚLTIMA DE MEU CURSO!

A AULA DE HOJE ESTÁ ENCERRADA!

FINAL-MENTE, TODO MUNDO ACRE-DITA!

VOCÊ PODE SE TORNAR UM AUTOR DE MANGÁ! Facilmente...

MANGAKA

LIÇÕES DE
AKIRA TORIYAMA

12

VOU TENTAR DAR UMA AULA DIGNA DESTE ACONTECIMENTO!

BOM...

...O CURSO DA ESCOLA TERMINA HOJE, HETAPPI.

...

...FIZ TANTOS PROGRES-SOS!!

TCHOP

GRAÇAS AO SEU CURSO...

BUÁÁÁÁ... JÁ É A ÚLTIMA AULA! APRENDI TANTA COISA!

SNIF! SNIF!

NÃO, SENHOR!

A HISTÓRIA, CLARO!

NA SUA OPINIÃO, O QUE É ESSENCIAL NUM MANGÁ?

VOCÊ QUER ESCREVER UM MANGÁ DE FICÇÃO CIENTÍFICA, NÃO É?

SEM COMENTÁ-RIOS...

...PRE-FIRO IR DIRETO AO ASSUNTO.

...DEVE, ANTES DE TUDO, DESCREVER O SER HUMANO!

SPLOOSH

O MANGÁ...

QUER DIZER ENTÃO QUE TODOS ESSES MANGÁS QUE TÊM ANIMAIS E ROBÔS COMO PERSONAGENS PRINCIPAIS NÃO TÊM NENHUM VALOR?

BADAM

DESCREVER O SER HUMANO?

ISSO MESMO!

O SENHOR TITUBEOU AGORA...

...QUE EU QUERIA DIZER.

NÃO ERA BEM ISSO...

...A HISTÓRIA É MUITO IMPORTANTE NUM MANGÁ...

...MAS QUE, ANTES DE TUDO, É PRECISO CARACTERIZAR DIREITO O HERÓI, PORQUE A HISTÓRIA VAI GIRAR EM TORNO DELE. A TRAMA DEPENDE DELE.

O... O QUE ESTOU TENTANDO DIZER É QUE...

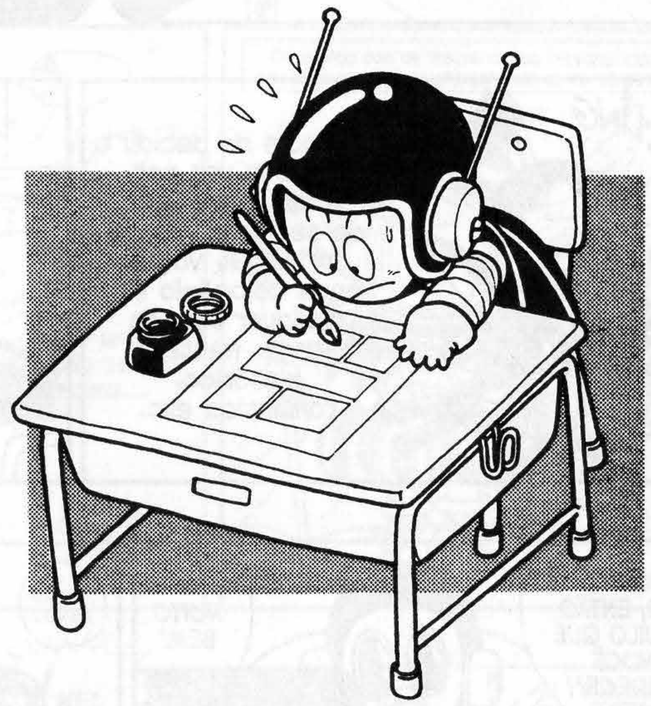
BOA NOITE! MEU NOME É KENT.

A gente pensava que tudo tinha terminado!!

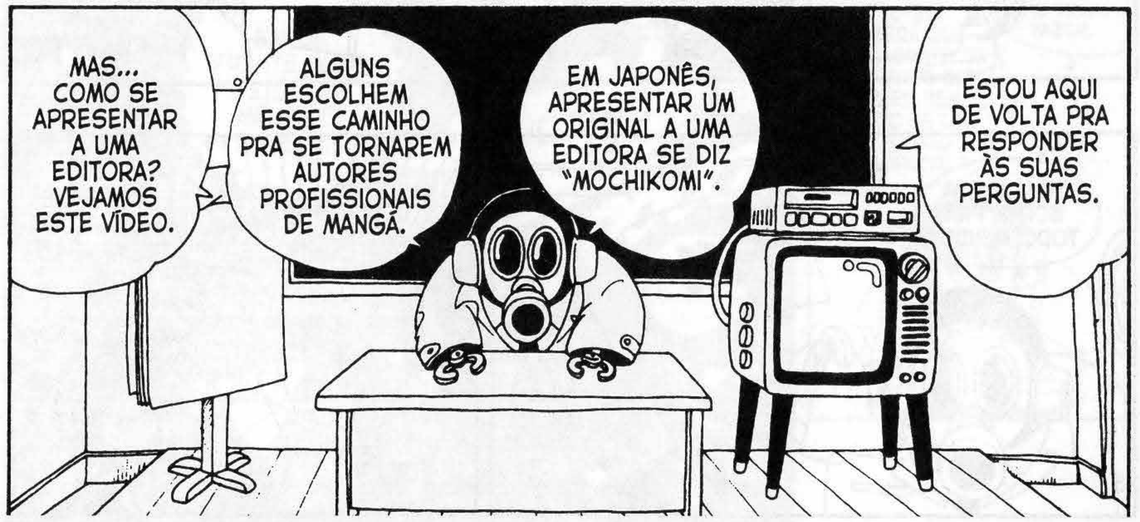
MANGAKA

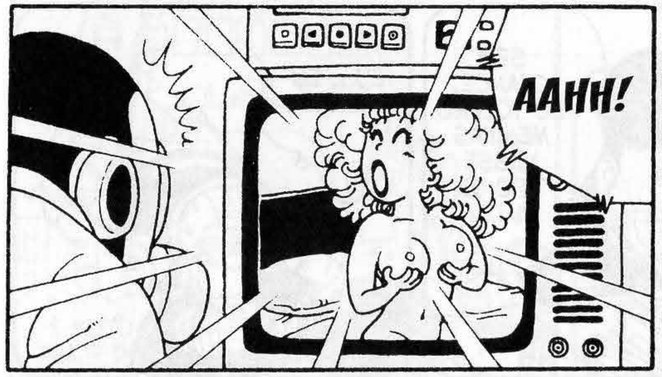
LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA

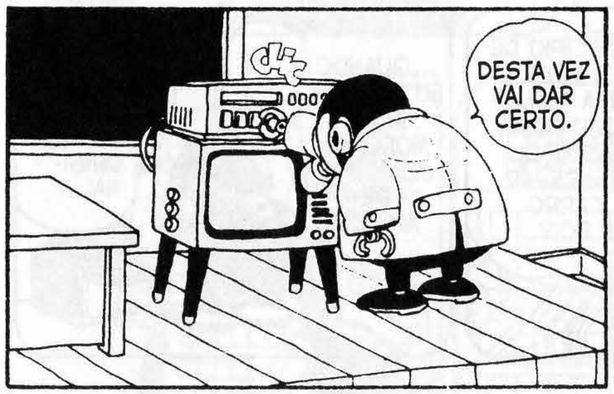
A VOLTA DA VINGANÇA, ÚLTIMO EPISÓDIO!



Nós recebemos montanhas de cartas de leitores perguntando como se apresentar a uma editora. Então, vamos explicar direitinho essa parte.







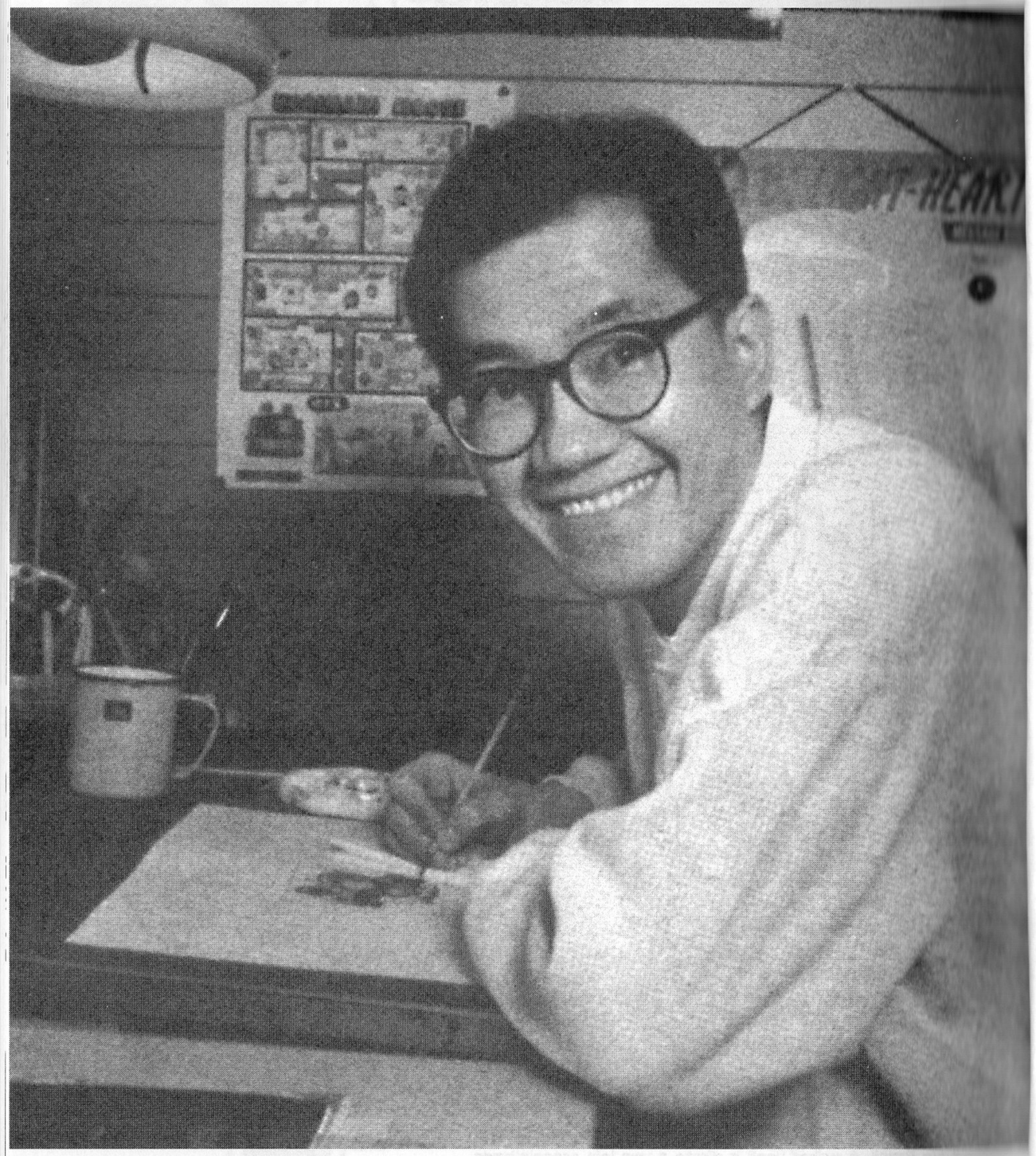
Se alguns de vocês querem se livrar desse tipo de fita, podem mandar pro Akira Toriyama!

Antes de se apresentar, é preciso ligar para a editora pra marcar uma hora.

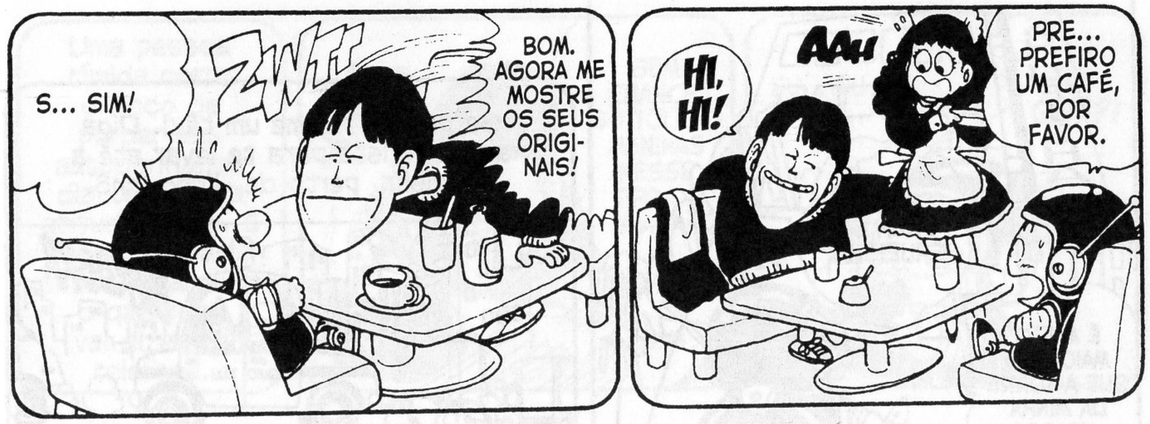
Não se deixe impressionar, mesmo se você vier do campo. Pra se sentir mais seguro, compare o prédio da Shueisha com o da Shôgakukan, que fica ao lado.

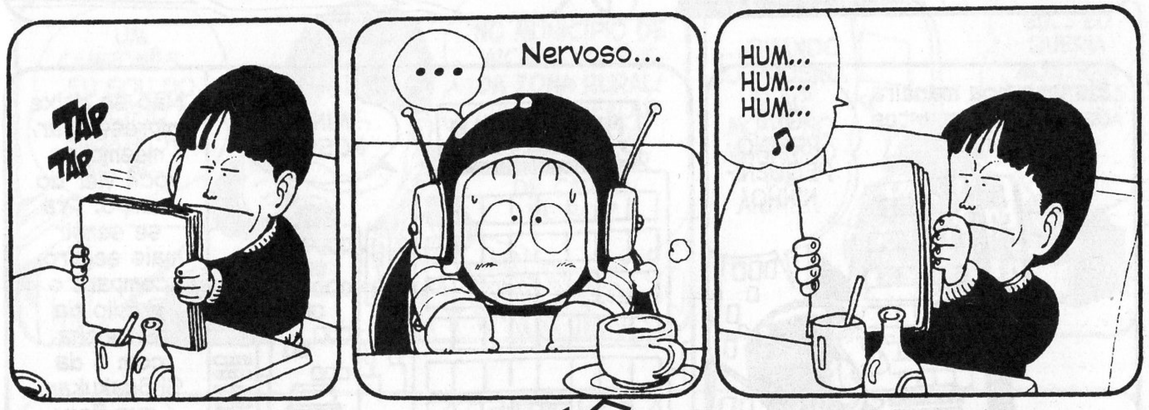
Uma pessoa tímida corre o risco de perder sua autoconfiança diante de uma atitude assim. É melhor preparar antecipadamente o que você vai dizer ao telefone.

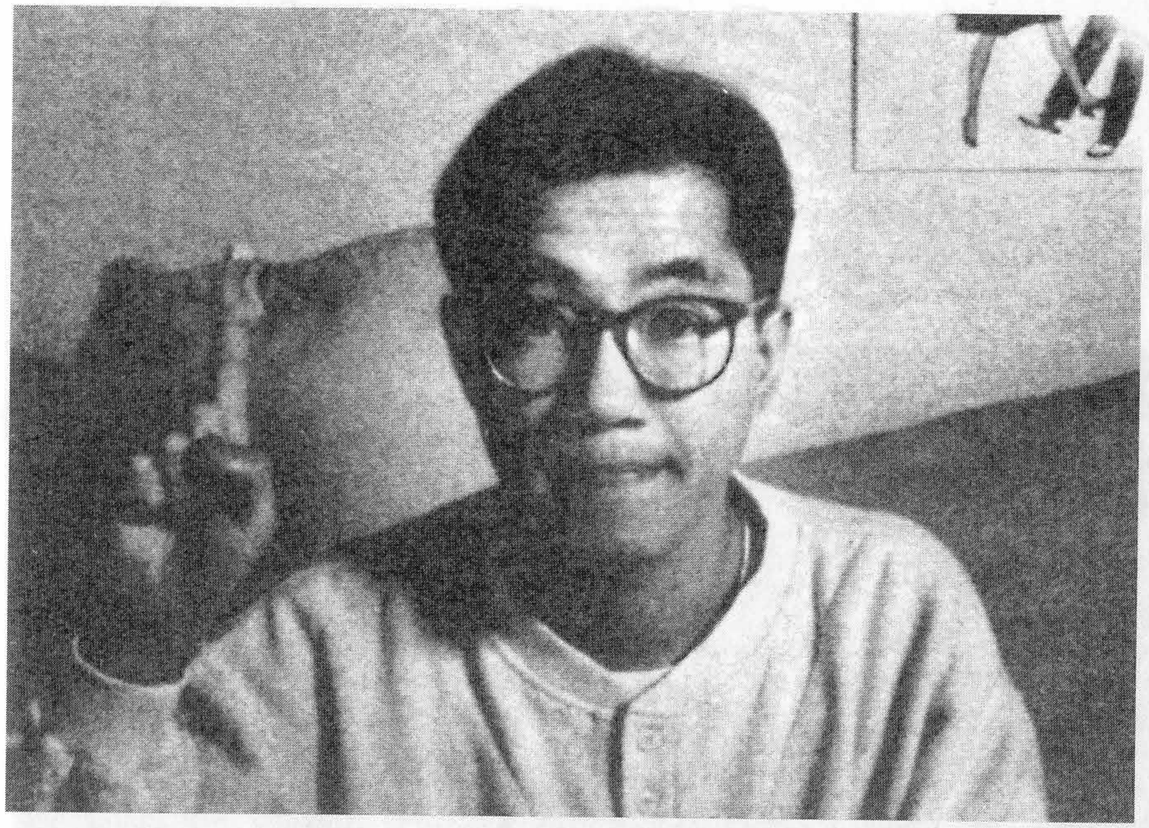
Se você tiver o azar de cair com um tipo assim, não se incomode. Talvez ele pareça antipático por telefone, mas pessoalmente pode parecer mais antipático ainda! Não, estou brincando... acho que a maior parte dos editores é supergentil quando a gente está diante deles... quanto ao resto, não posso garantir nada...

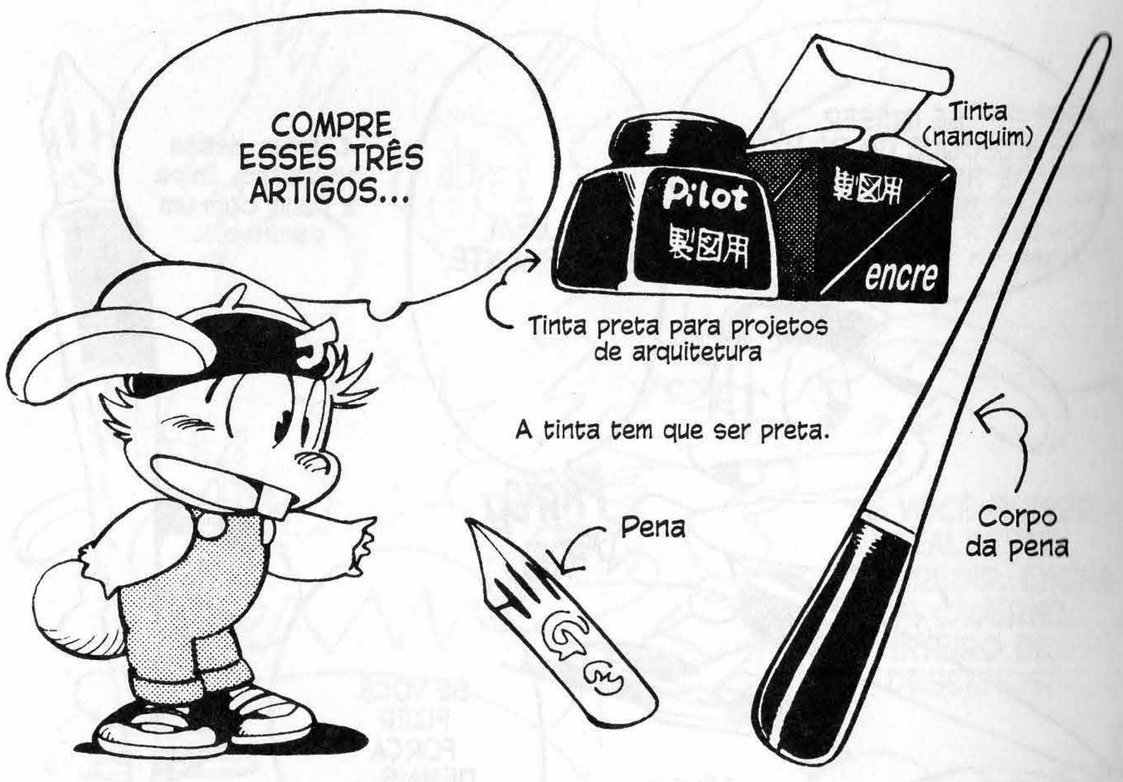


A ESCOLA TORIYAMA









Se você se meter entre um monte de ferramentas especializadas, pode até se perder no meio delas!

Uma dessas papelarias-livrarias de bairro serve. Não precisa procurar uma loja especializada*...

* No Brasil, é melhor você ir direto a uma loja especializada.

SE QUISER, COLOQUE UM POUCO DE TINTA NO TECIDO. É MELHOR AINDA.

...BEM SUAVEMENTE.

FRRTCH FRRTCH

Depois dessa operação, limpe a pena com um paninho...

SE VOCÊ FIZER FORÇA DEMAIS...

SHHFF

...CORRE O RISCO DE PRENDER UM PEDACINHO DE PANO NA PONTA DA PENA.

NÃO!

AGORA!

Você vai mergulhar a pena na tinta!

SPLOOSH

Pilot

Uma tática

Em seguida, reduza a quantidade de tinta, como acima!

É preciso evitar colocar tinta demais...

XIII!

Desenhe uma coisa qualquer, o que você quiser.

Com essa pena, você vai poder fazer ziguezagues e círculos no papel.

SE VOCÊ QUISER REALMENTE PROGREDIR, ENCHA UM CADERNO INTEIRO DE DESENHOS!

PRA SE TORNAR UM PROFISSIONAL DO MANGÁ, A PESSOA PRECISA SABER MANEJAR DIREITINHO A PENA, E NÃO SÓ O LÁPIS.

YO!

Um erro a ser evitado!

DROGA! É MEU CADERNO DE ESCOLA!

EIS AQUI ALGUNS CONSELHOS PARA USAR BEM A PENA.

Um traço comprido

Faça o traço verticalmente para baixo com a mão inteira.

Um traço curto

Use sempre a ponta de seus dedos, sem mexer o punho.

Faça sempre os traços de cima para baixo.

NÃO FAÇA MUITA FORÇA QUANDO ESTIVER DESENHANDO COM A PENA.

PRINCIPALMENTE, QUANDO ESTIVER FAZENDO UM TRAÇO...

...SENÃO O TRAÇO FICA INSTÁVEL!

NÃO É FÁCIL!

VOCÊ PODE APRENDER, SE QUISER.

Traço correto.

Traço instável.

De cima para baixo

FAÇA COMO QUANDO VOCÊ VAI COMER COM PAUZINHOS, SEM USAR MUITA FORÇA.

Um pouco de força no início e depois, deixe deslizar.

Traço comprido

Traço curto

Desta vez, vou fazer um traço mais sutil.

Bom apetite!

Traço ruim

ESTE É UM MAU EXEMPLO.

UMA LINHONA CURVA...

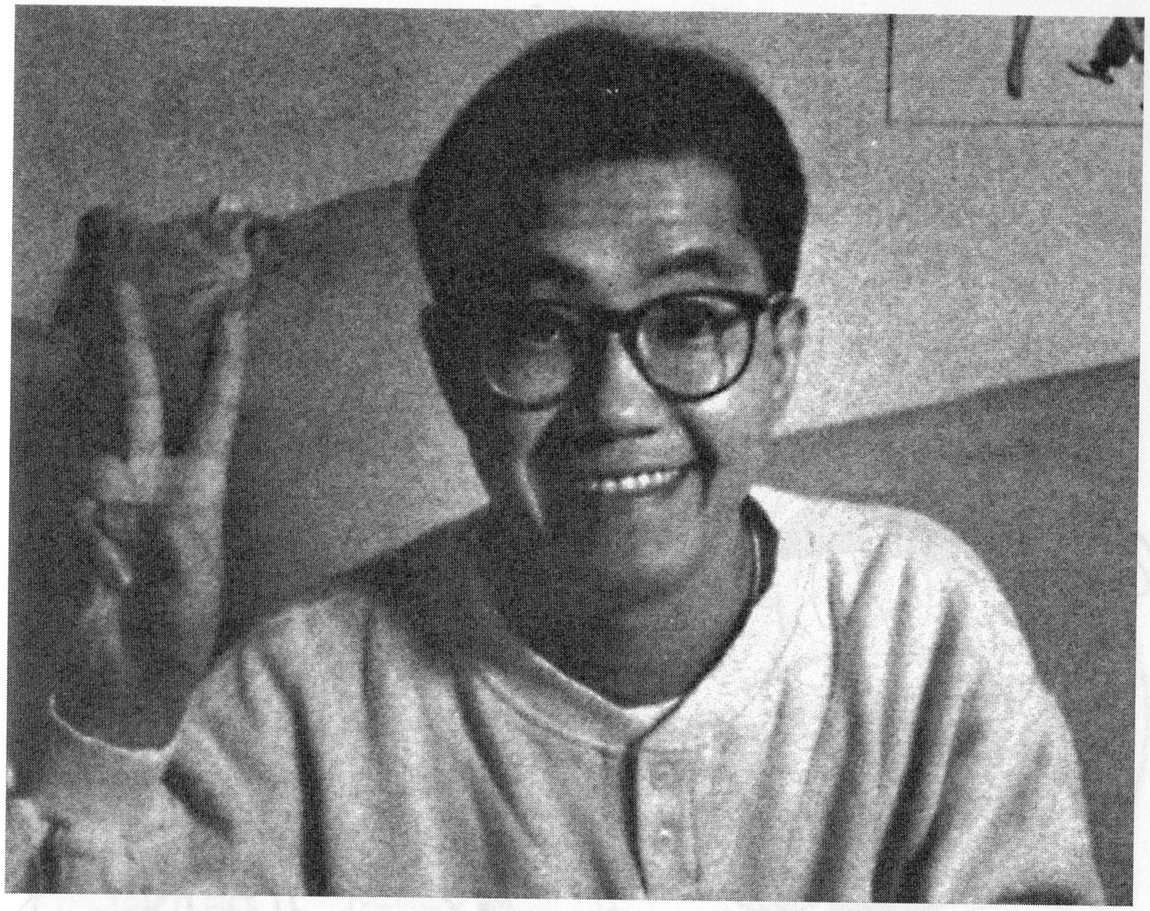
Um pouco de força no começo...

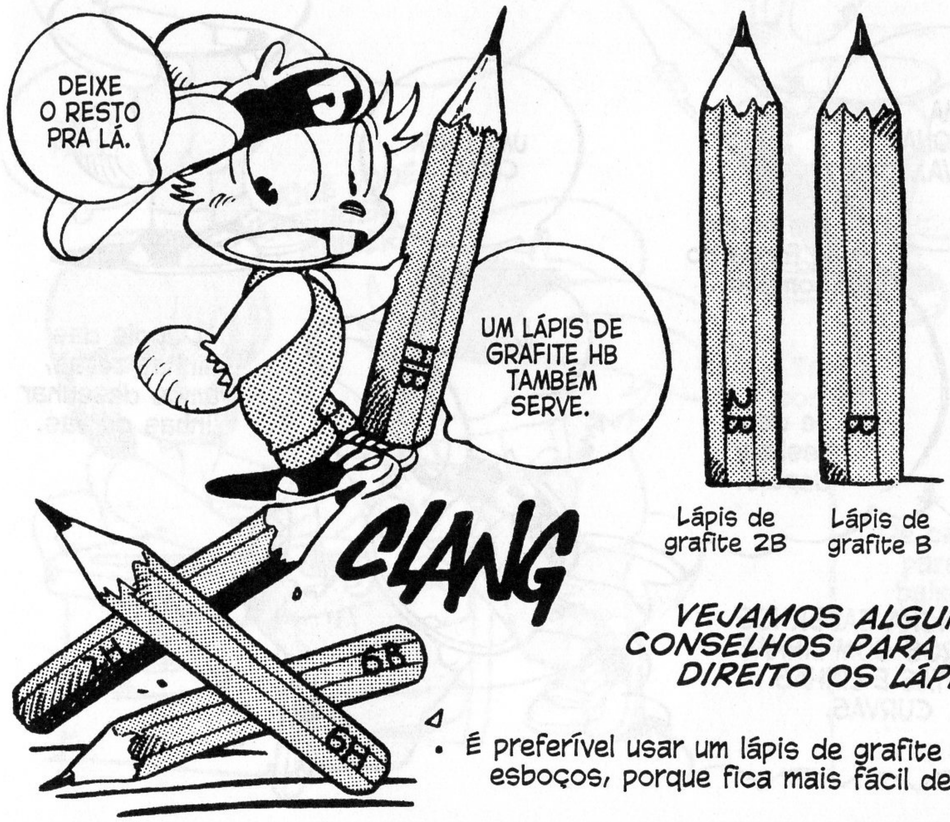
...e deixe deslizar depois.

UMA LINHA CURVA...

Depois das linhas retas, vamos desenhar linhas curvas.

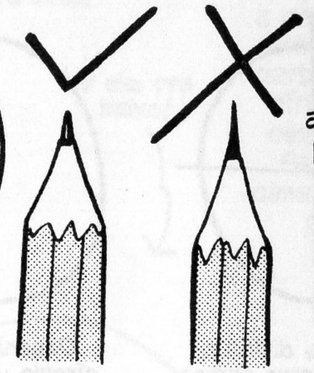
PREENCHA CADERNOS INTEIROS COM LINHAS RETAS E LINHAS CURVAS.





VEJAMOS ALGUNS CONSELHOS PARA USAR DIREITO OS LÁPIS.

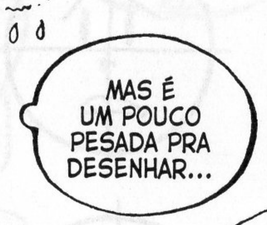
- É preferível usar um lápis de grafite macio nos esboços, porque fica mais fácil de apagar.



É melhor um grafite um pouco arredondado.

Preste atenção à ponta do lápis!

Um grafite muito pontudo se quebra facilmente, e produz um desequilíbrio nos traços.



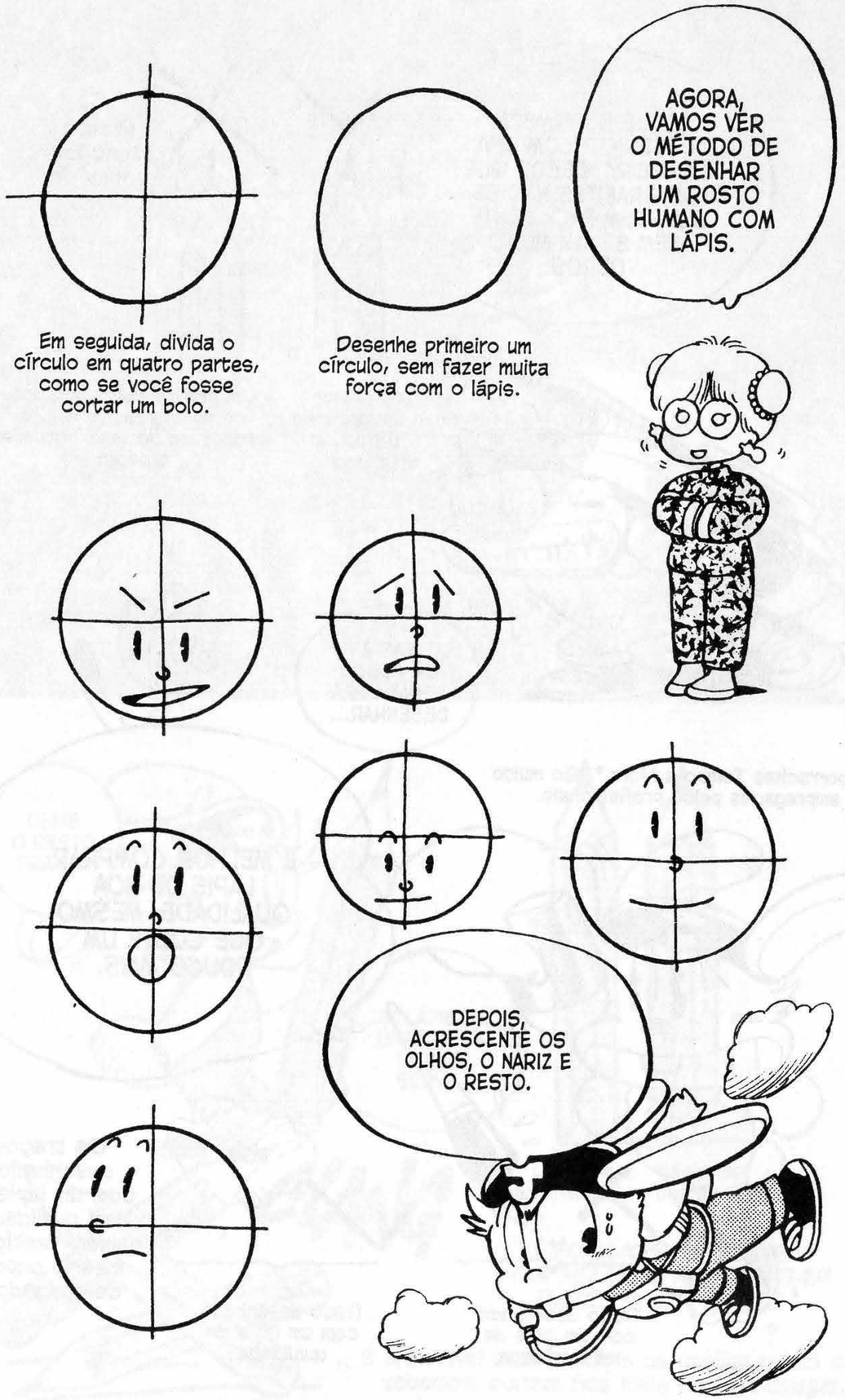
As borrachas Tombo e Mono* são muito empregadas pelos profissionais.

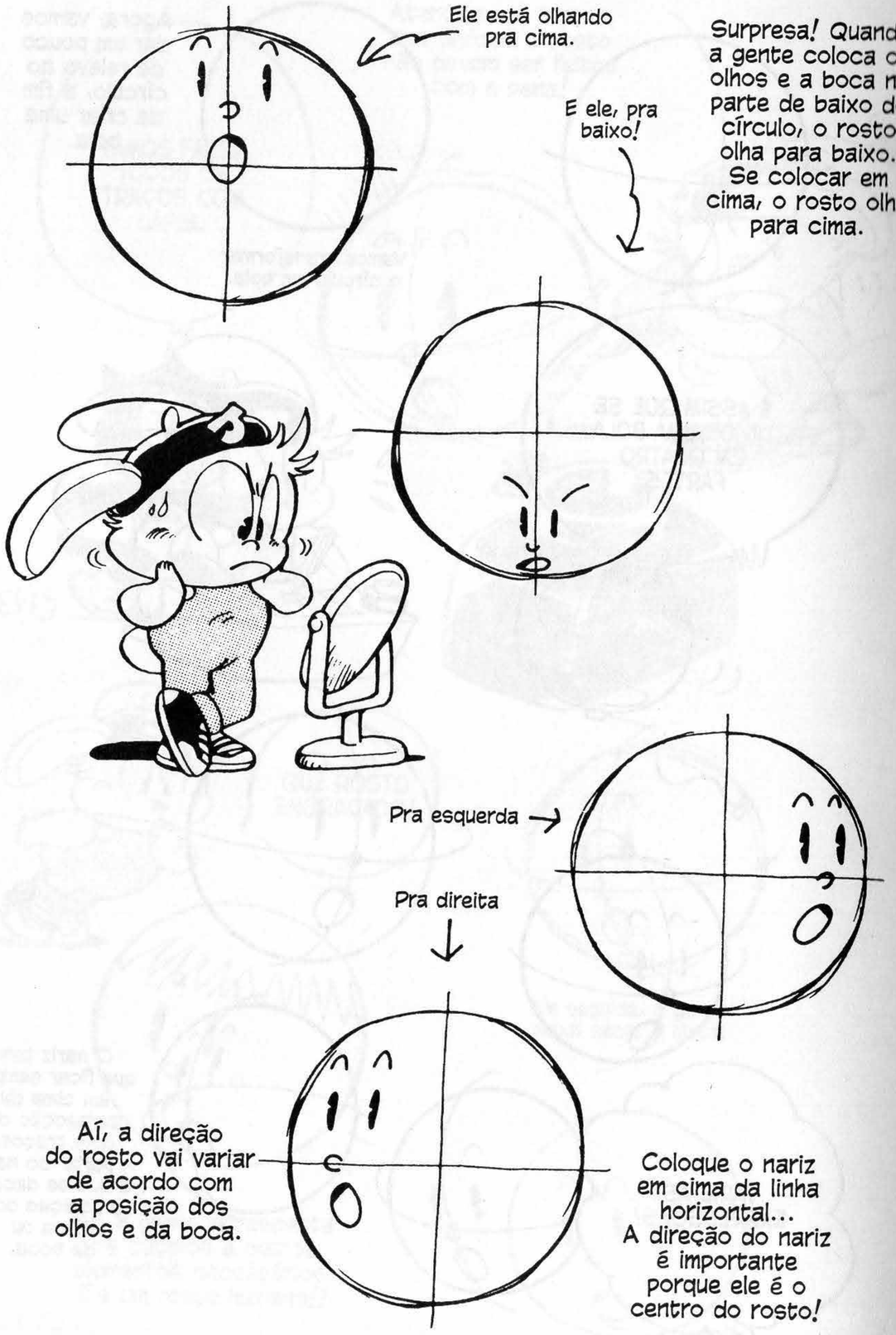
Traço desenhado com um lápis de má qualidade

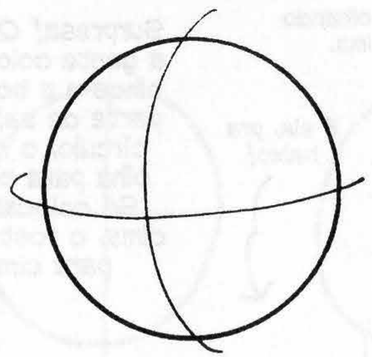
Traço desenhado com um lápis de qualidade

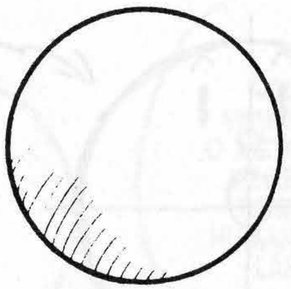
Os traços desenhados com um lápis de má qualidade deixam vestígios, mesmo depois de apagados.

* Marcas de borracha plástica, similares à Faber Castell


AGORA, VAMOS VER O MÉTODO DE DESENHAR UM ROSTO HUMANO COM LÁPIS.
Em seguida, divida o círculo em quatro partes, como se você fosse cortar um bolo.
Desenhe primeiro um círculo, sem fazer muita força com o lápis.
DEPOIS, ACRESCENTE OS OLHOS, O NARIZ E O RESTO.

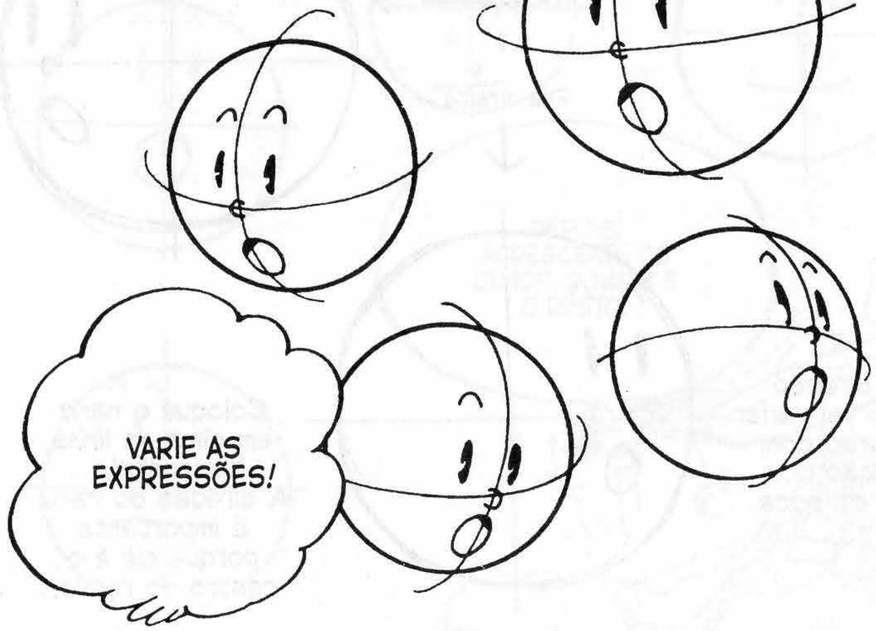

Ele está olhando pra cima.
E ele, pra baixo!
Surpresa! Quando a gente coloca os olhos e a boca na parte de baixo do círculo, o rosto olha para baixo. Se colocar em cima, o rosto olha para cima.
Pra esquerda
Pra direita
Aí, a direção do rosto vai variar de acordo com a posição dos olhos e da boca.
Coloque o nariz em cima da linha horizontal... A direção do nariz é importante porque ele é o centro do rosto!





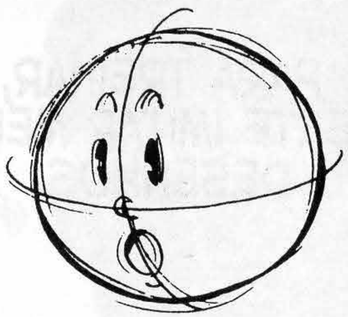
Agora, vamos dar um pouco de relevo ao círculo, a fim de criar uma bola.

Vamos transformar o círculo em bola.

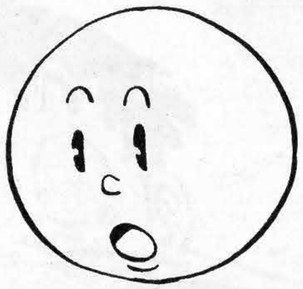


O nariz tem que ficar sempre em cima da intersecção dos dois traços. A partir do nariz é que se decide a posição dos olhos ou da boca.

Aí, a gente acrescenta os cabelos e outros elementos necessários. Eis um rosto humano!!



Em seguida, a gente deixa secar a tinta.



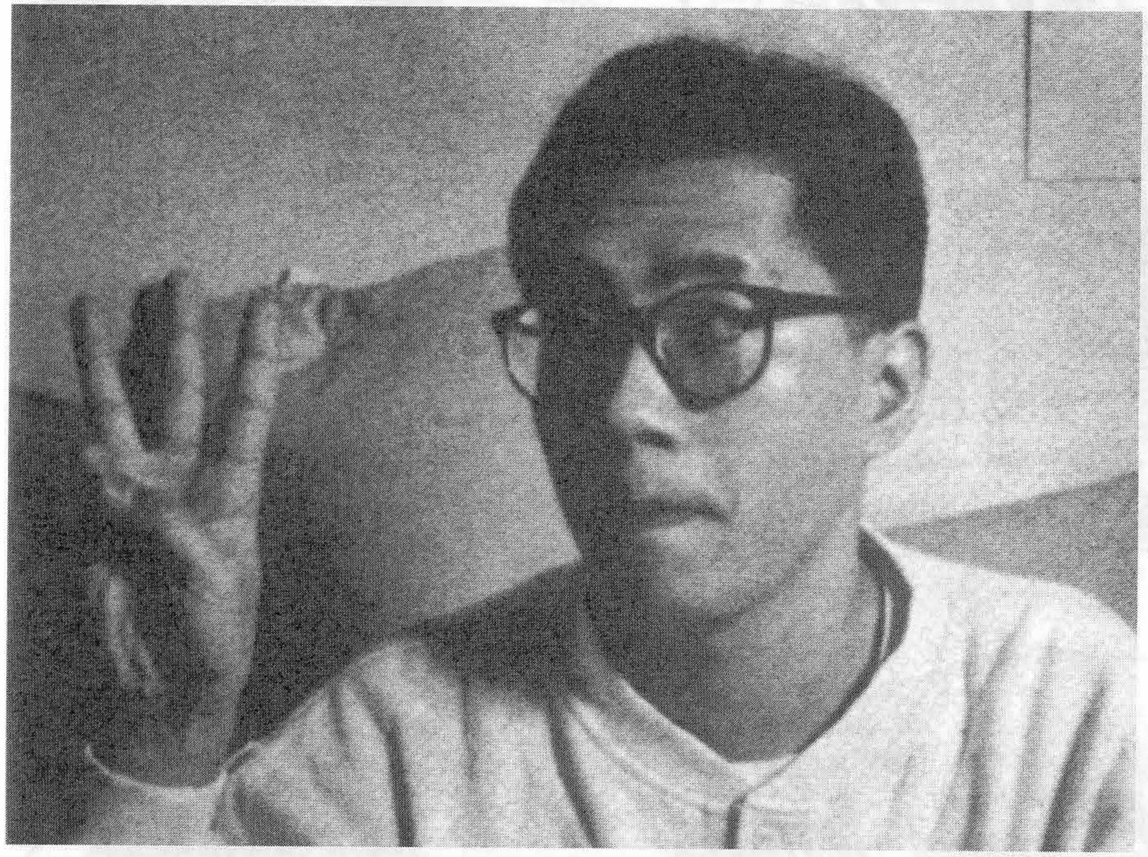
E apaga os traços a lápis.

ARGH!

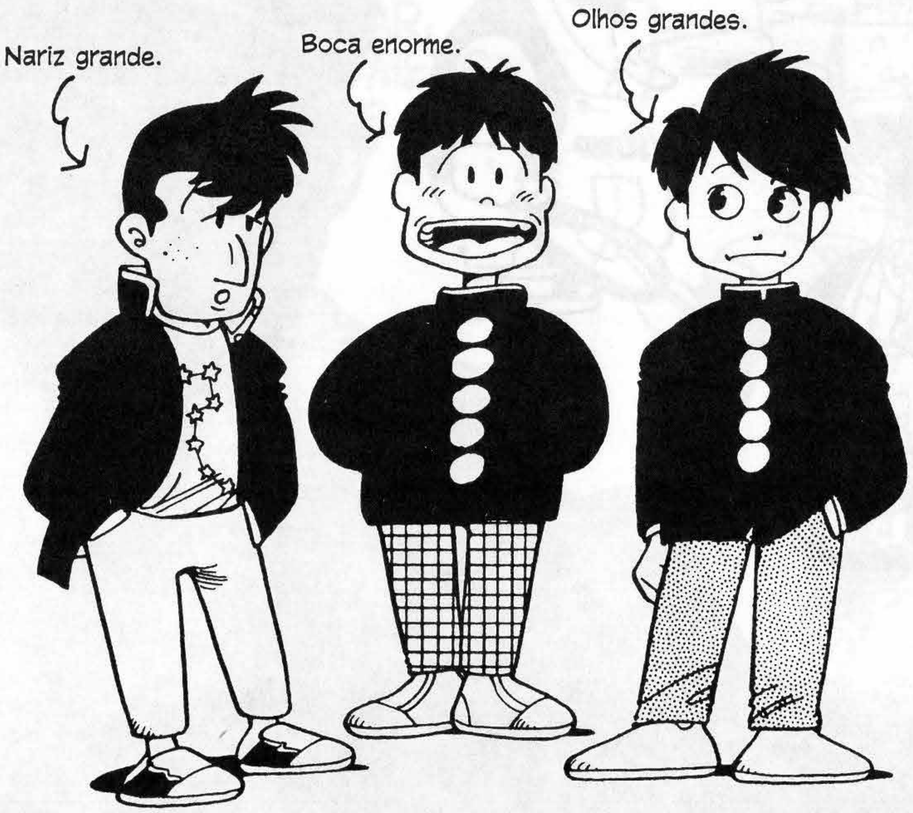
GAAA

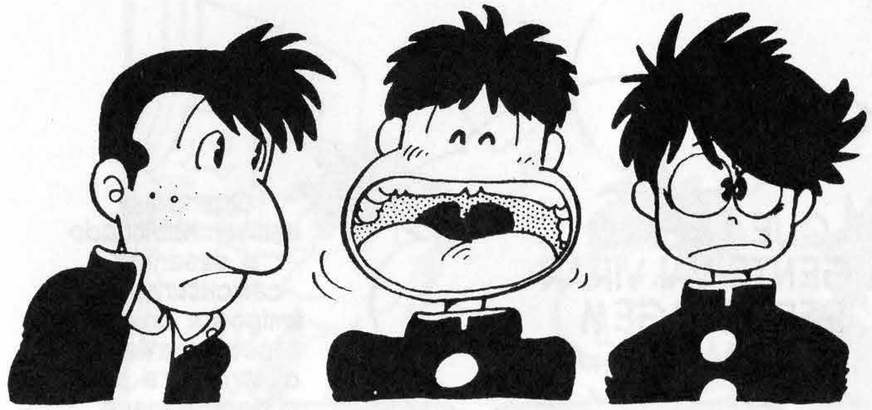
SLUMP

PARA TREINAR, TENTE IMITAR MEUS DESENHOS.



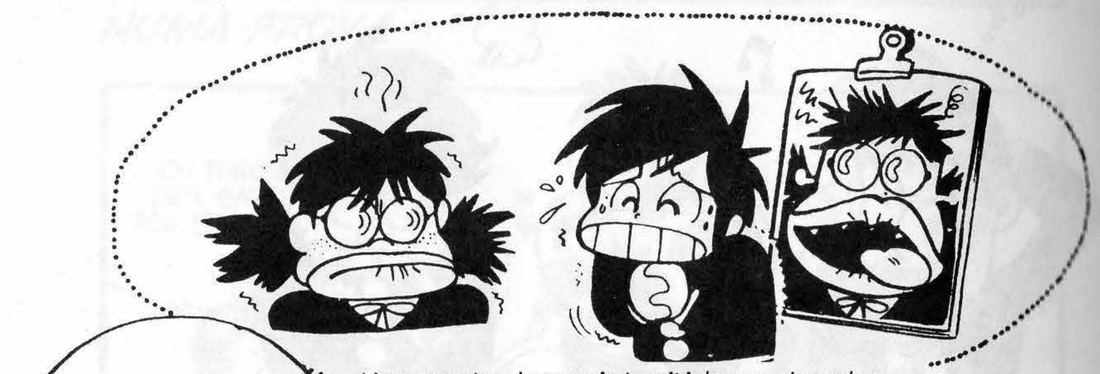
Comece observando as características dos rostos de seus colegas e amigos.





Desenhe esses rostos exagerando os traços que chamaram sua atenção.

Depois de um esboço a lápis, complete com uma pena.
Não se esqueça de se acostumar a desenhar com a pena.

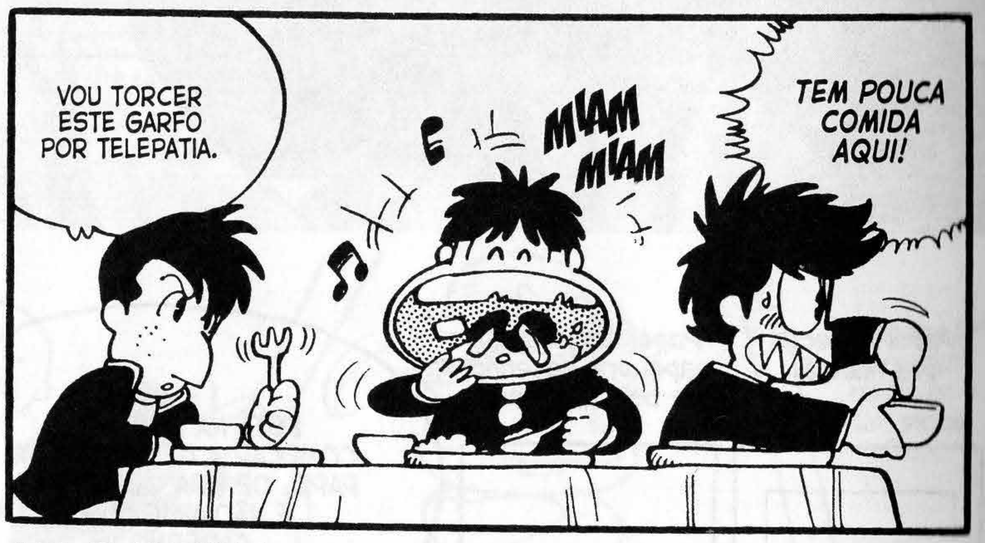


Uma garota deve sair bonitinha no desenho, ou você poderá feri-la profundamente.

Quando ficar satisfeito com um desenho, mostre-o a um amigo. Opiniões de outras pessoas são importantes para você progredir.

Tente compor cenas animadas para um mangá a partir destes três personagens.

NUMA PROVA

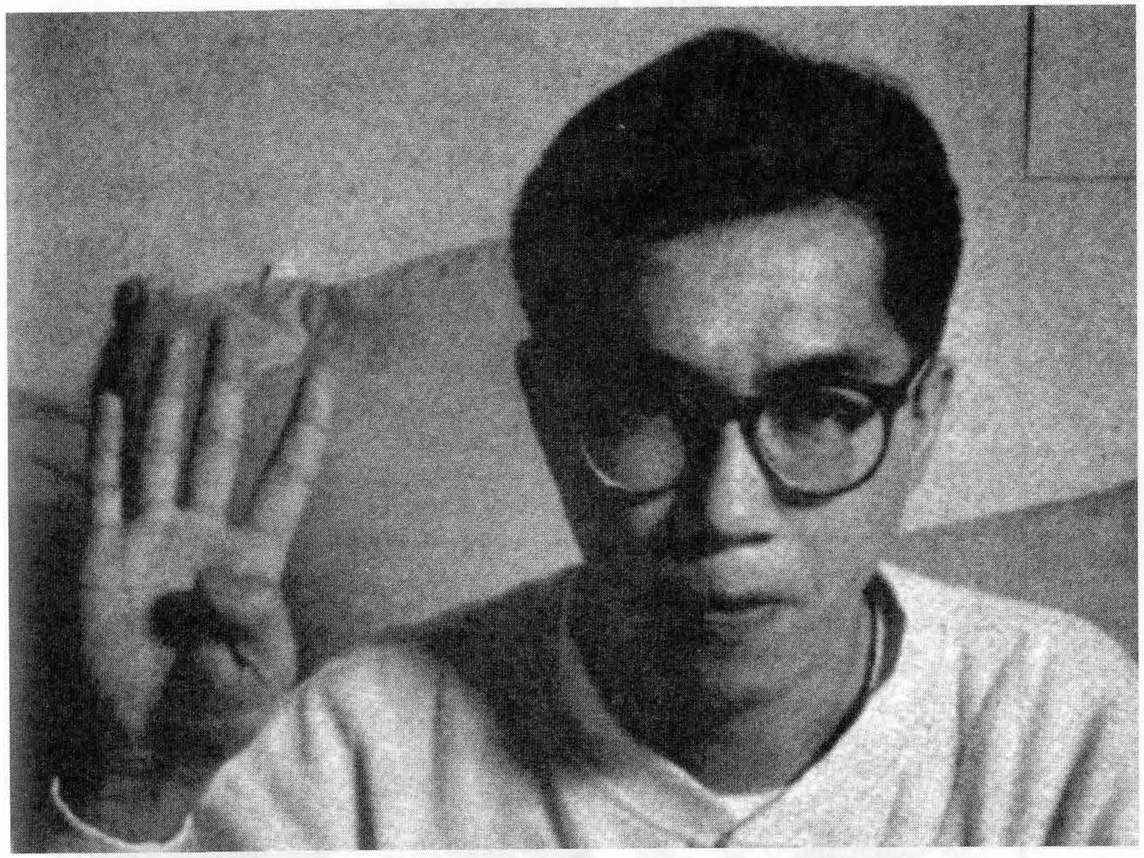


NA CANTINA

NO MEIO DE UMA PARTIDA DE BEISEBOL.

Quando já estiver habituado a desenhar caricaturas de amigos e colegas, escolha três ou quatro para criar personagens de mangá.

É melhor escolher personagens que tenham características completamente diferentes.



Papel especial pra mangá.

Esse tipo de papel é muito prático pra desenhar mangás, mas muito difícil de encontrar em lojas...

Papel Canson ou papel pra desenho de boa qualidade

Esse tipo de papel pode ser comprado em papelarias. O papel Canson* custa mais caro do que o papel pra desenho, mesmo que este seja de boa qualidade.

Duro

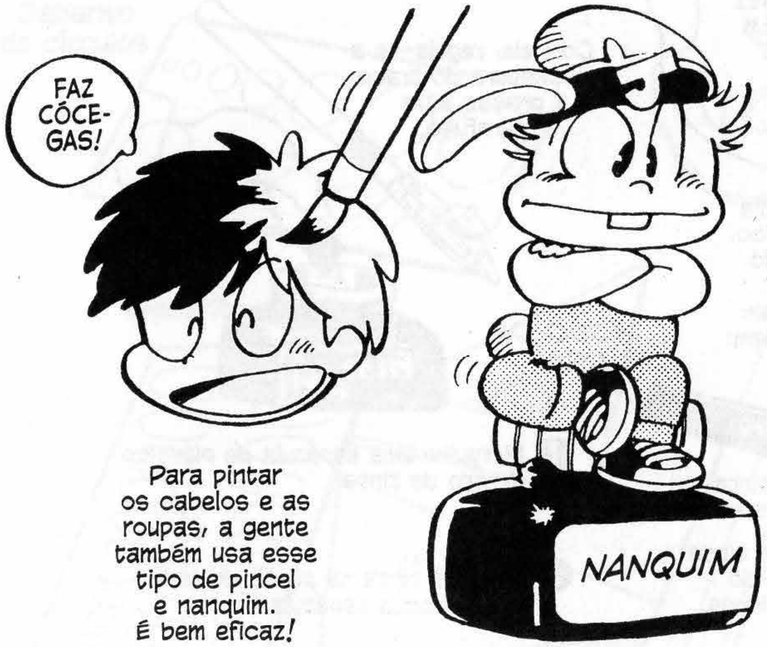
Flexível

* Muito bom para aquarelas

Você vai precisar também de uma régua de 30 cm...

Cole com durex três moedas de 10 centavos.

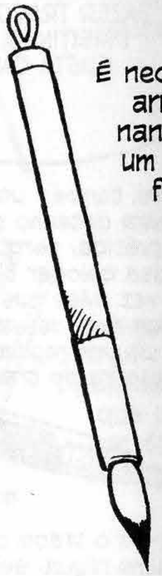
Assim, dá pra evitar que a tinta escorra a cada vez que se faz um traço com a régua.



Para pintar os cabelos e as roupas, a gente também usa esse tipo de pincel e nanquim. É bem eficaz!

Nanquim

Qualquer nanquim serve, desde que seja preto. Não compre demais, porque nanquim pode estragar.



É necessário arrumar nanquim e um pincel fino.

Pincel fino

Para os iniciantes, recomendamos um pincel *bem* fino.

O ENQUADRAMENTO SE FAZ COM UMA CANETA ESPECIAL

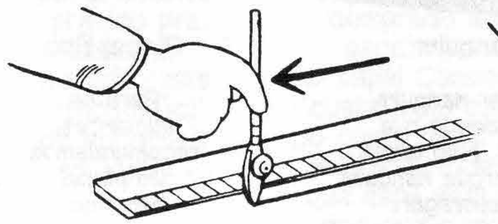
Este é o tira-linhas.

COM ELA, É POSSÍVEL FAZER TRAÇOS BEM DIREITINHO, MAS CUSTA CARO.

É possível também usar uma caneta para desenho técnico. É bem prática, porque não precisa colocar tinta a cada vez. Mas custa bem caro, e tem uma desvantagem: não dá pra regular a espessura do traço.

A tinta sai automaticamente.

❸ Faz-se o traço com a ajuda de uma régua, segurando verticalmente o tira-linhas.

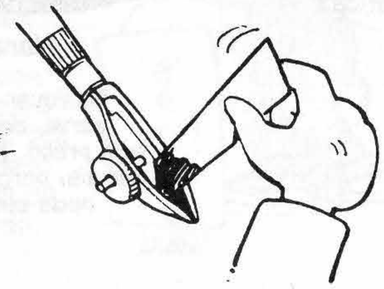


Com ele, regula-se a espessura do traço graças a um parafuso.

MODO DE USAR

❶ Mergulhe uma espátula de plástico dentro da tinta.

❷ Ponha a tinta na ponta do tira linhas com a espátula.



Deslizando-as, dá pra fazer várias curvas. Mas cuidado pra não sujar a folha!

Tem também as curvas francesas, que ajudam a fazer curvas.

O melhor é escolher uma régua cujo perfil seja o mais próximo possível do desenho abaixo.

A régua

Podemos comprar várias dessas curvas, de vários tamanhos diferentes.

Gabarito de círculos

Gabarito de elipses

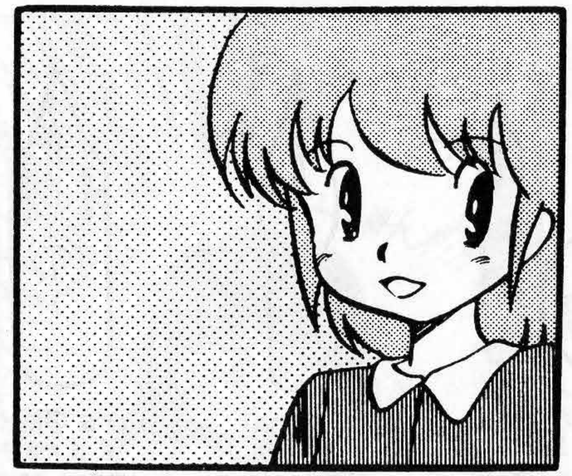
E aqui estão outras réguas de tipos diferentes, que podem ser também muito úteis.

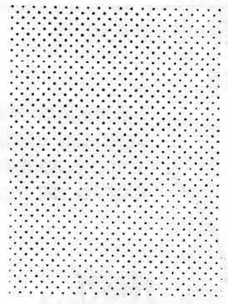
Régua de 30 cm

Esquadro (escolha um de um tamanho razoável).

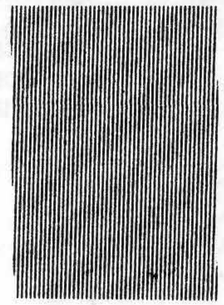
COMO APAGAR OS TRAÇOS

Por que não modificar um pouco o corpo da pena para ela ficar mais confortável na mão?

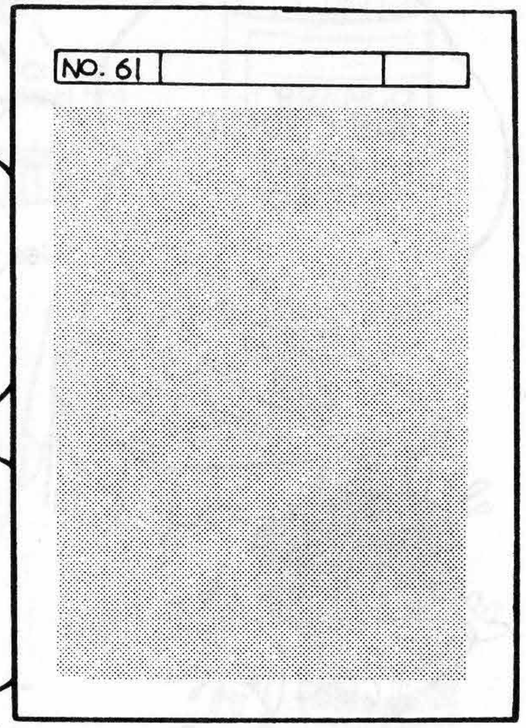




Retícula n. 1207



Retícula n. 1032



A retícula mais usada é a número 61.

RETÍCULA – MODO DE USAR

Coloque a retícula com seu suporte no lugar desejado. Corte a retícula necessária, mas faça isso bem devagar, pra não cortar o suporte.

Separe a retícula do suporte e recoloque-a em seguida no lugar desejado. Recorte o contorno da retícula.

Os pedaços de retícula colocados sobre fundo preto não serão impressos. Depois de verificar direitinho a posição da retícula, raspe com o dedo.

É melhor não raspar diretamente sobre a retícula. Coloque um papel sobre ela e raspe sobre o papel.

MODO DE USAR O ESTILETE

Na verdade, é como se você estivesse segurando uma caneta.

A retícula

É PRECISO SEMPRE USAR O ESTILETE NA VERTICAL.

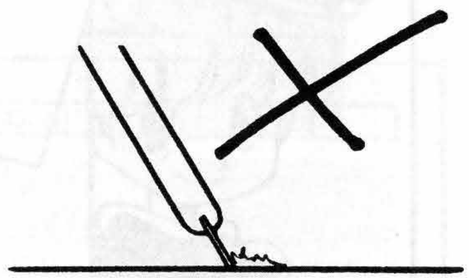
Vista de frente

AI!!

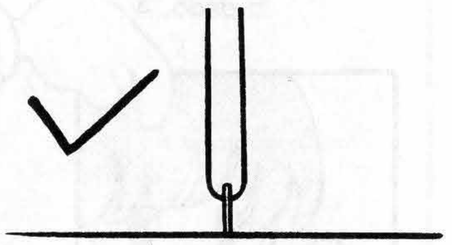
FROUCH

Cuidado pra não recortar a própria folha do desenho!

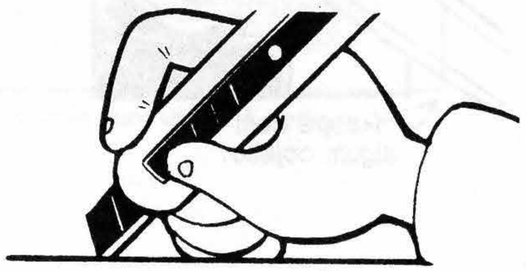
Vista de frente



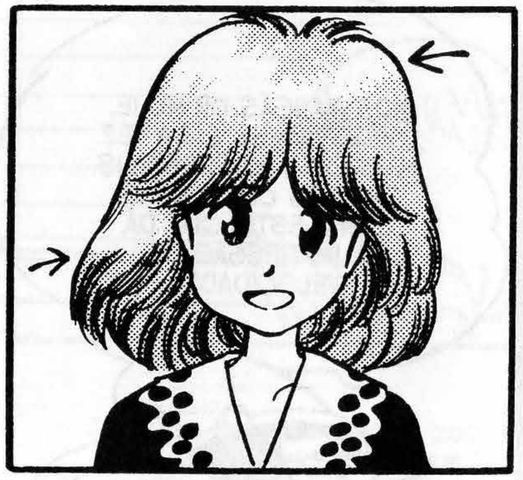
A retícula



A retícula

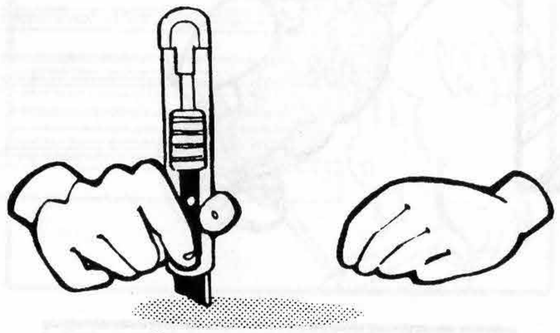


Vista de perfil



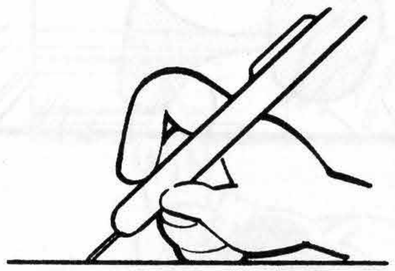
COMO RASPAR UMA RETÍCULA?

Às vezes, encontramos reflexos de luz numa retícula, como no desenho ao lado. Para produzir tal efeito, raspa-se diretamente a própria retícula!!



A retícula

Nesse caso, o modo de segurar o estilete é diferente, a fim de não cortar a folha. Vista de perfil...

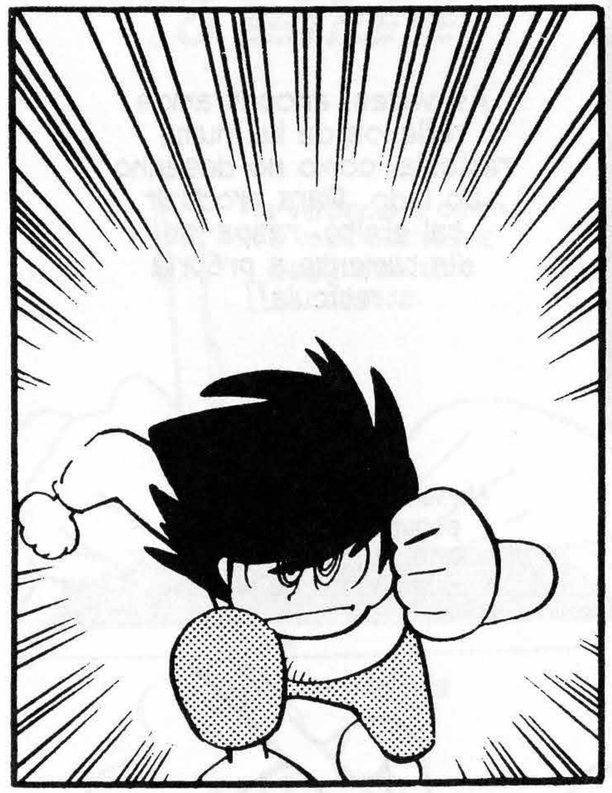


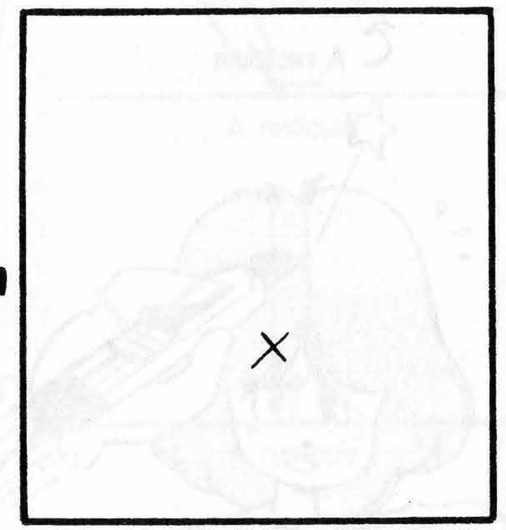
A retícula

Usa-se uma parte bem precisa da lâmina para raspar.

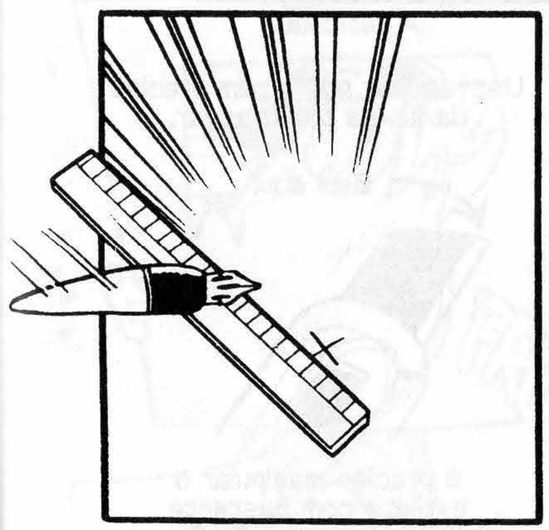
Bem aqui

É preciso manipular o estilete com bastante delicadeza, para não furar a retícula e a folha.

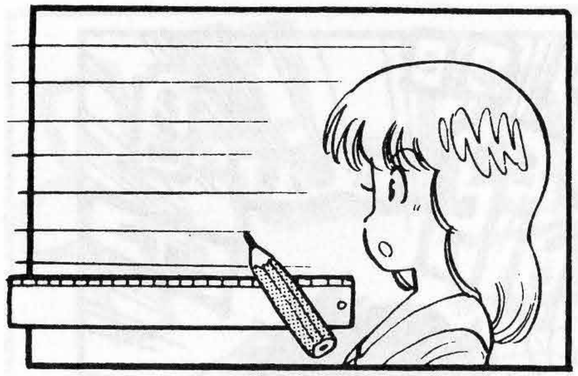




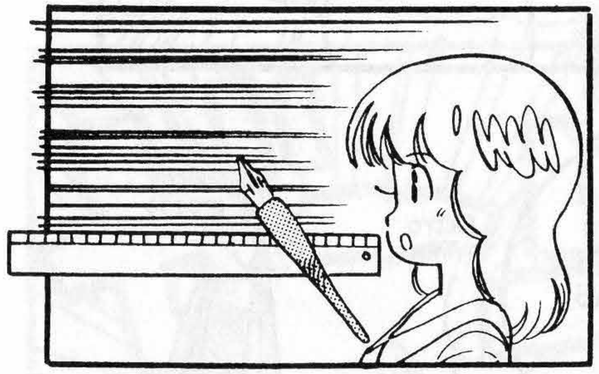
Para dar esse efeito de velocidade, escolha um centro e coloque nele uma cruz (não se esqueça de apagá-la no final!).



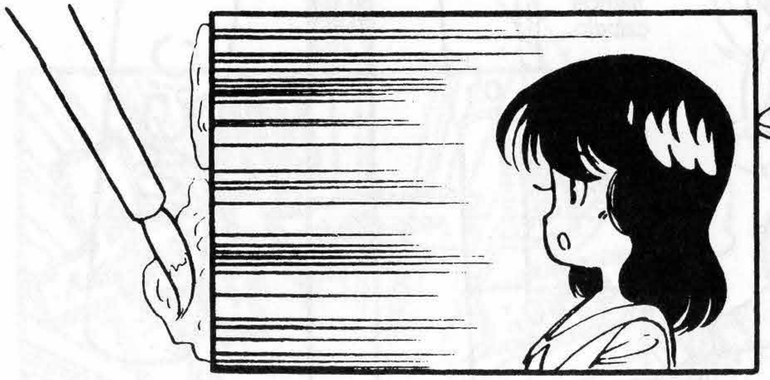
Coloque a régua sobre a cruz e faça traços concêntricos, que passem todos pela cruz.



Primeiro, faça os traços com um lápis, usando uma régua.



Em seguida, use a pena. É bom variar os espaços entre as linhas.



Corrija os contornos com branco.

Essas são linhas que simbolizam a velocidade horizontal.

Por que você mesmo não inventa novas técnicas?

ESTE É UM EXEMPLO DE ONOMATOPÉIA...

PARA DESENHAR ESTE TIPO DE LETRA, É ABSOLUTAMENTE NECESSÁRIO USAR CANETAS HIDROGRÁFICAS COM PONTA DE FELTRO RESISTENTE À ÁGUA, PRA EVITAR QUE A TINTA BORRE.

Ele tem cada vez menos cabelo.

TEM UM MONTE.

Rottring grosso

Ponta de feltro de espessura variável

Feltro fino

Feltro médio

Feltro grosso

0.1

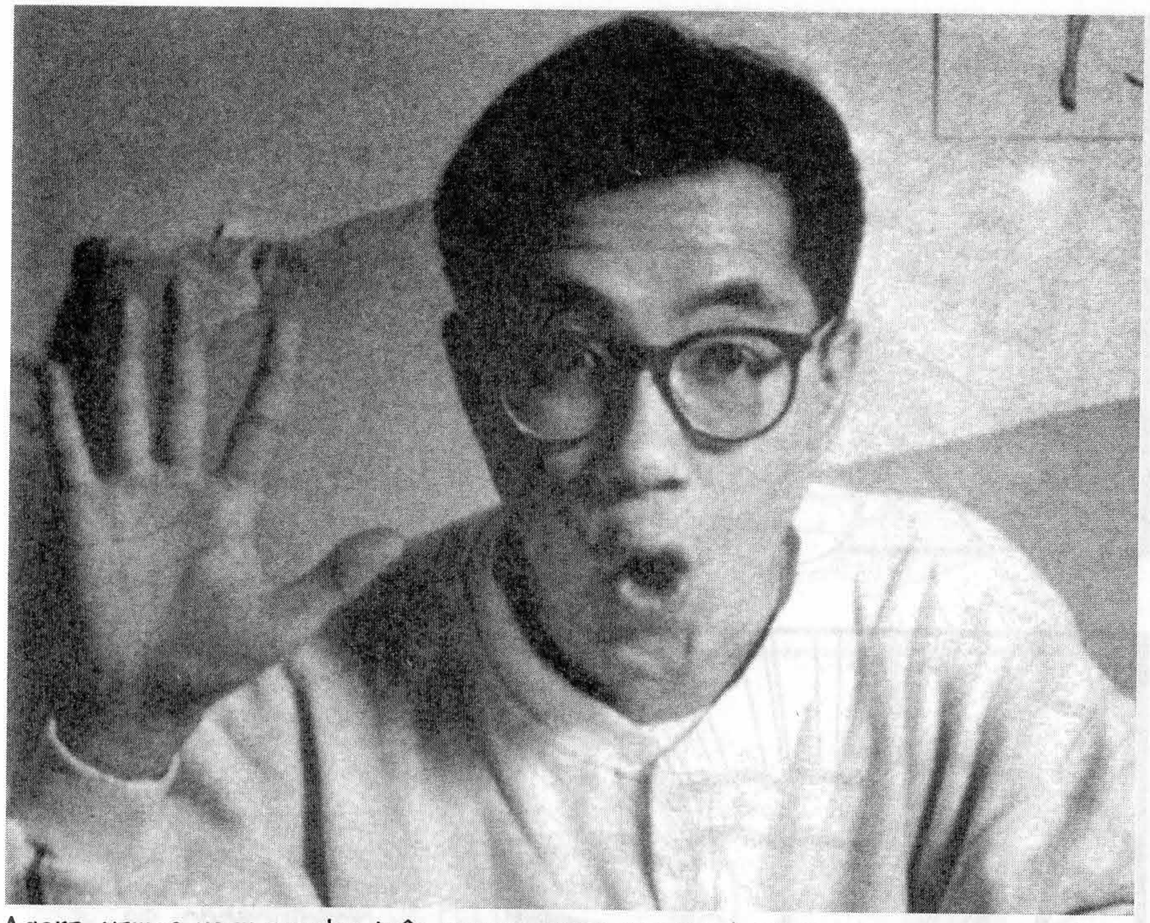
MAGIC

COMO DESENHAR ONOMATOPÉIAS?

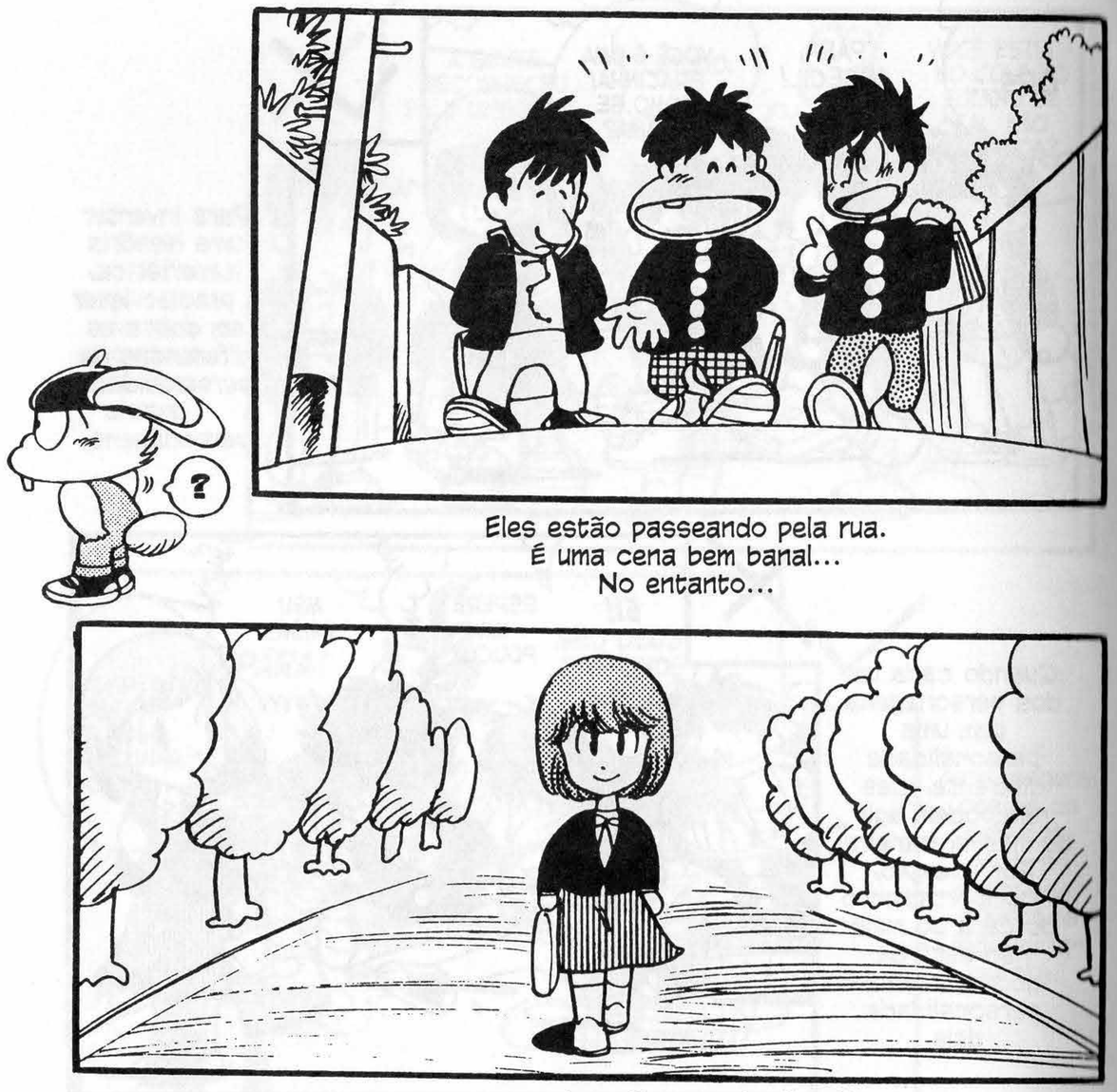
Primeiro, é preciso fazer um esboço das letras com lápis. O estilo tem que combinar com a cena. Determine a forma com uma caneta de feltro grosso.

Em seguida, acrescente, num segundo plano, alguns raios feitos com pena, modificando, se necessário, os traços de feltro que borrarem.

Enquadre ligeiramente as letras com branco, pra deixar as linhas bem precisas.
Se acrescentarmos a isso alguns motivos no interior das letras, vai ficar ainda melhor!

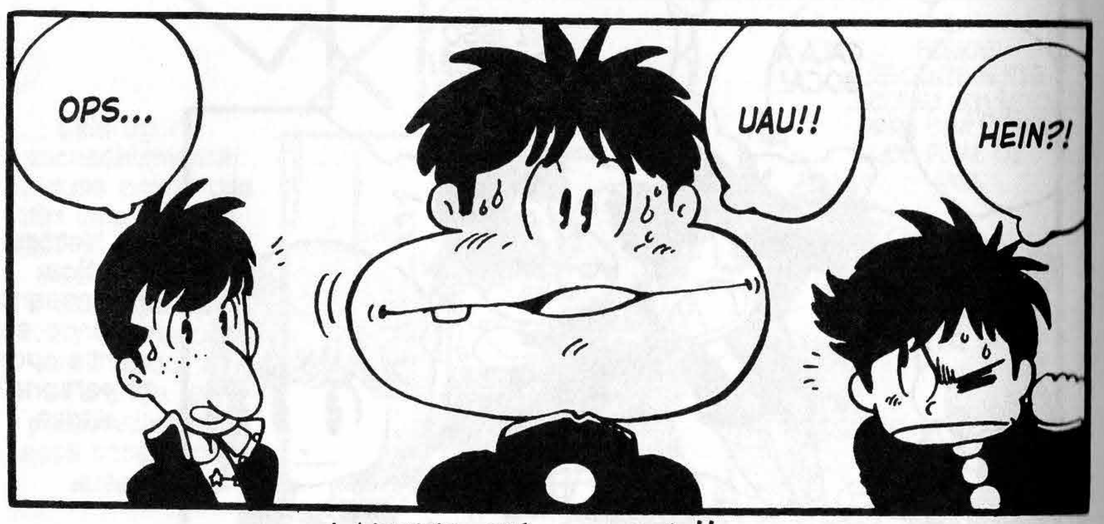


Agora, vamos usar aqueles três personagens que você criou antes, os seus amigos.



Eles estão passeando pela rua.
É uma cena bem banal...
No entanto...

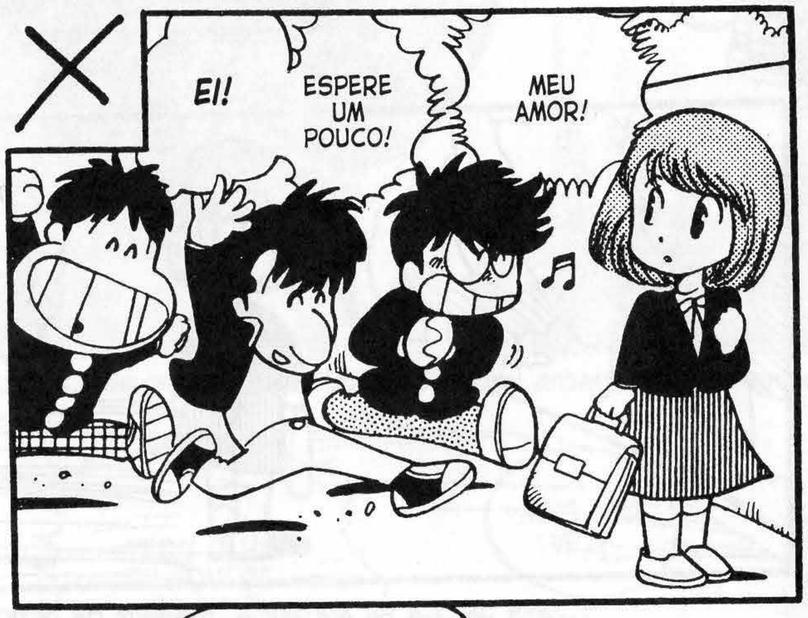
...uma garota se aproxima. Ela vem da direção oposta.



A história está começando!!

Para inventar uma história humorística, é preciso levar em conta as diferenças de personalidade dos personagens.

Quando cada um dos personagens tem uma personalidade diferente, eles não podem agir da mesma maneira. Por exemplo, o comportamento do cara do meio não está de acordo com a personalidade dele.



A história fica interessante quando se tenta opor as personalidades.

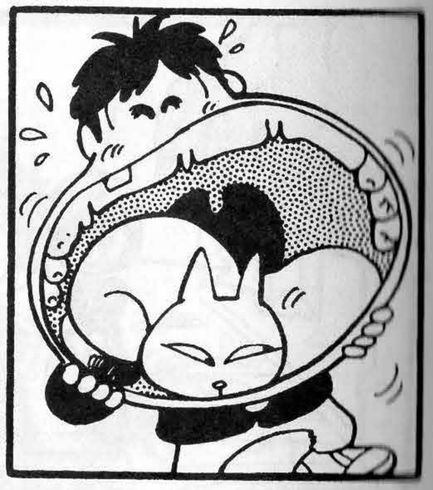
Se a história seguir sem que nada aconteça, ela fica chata.

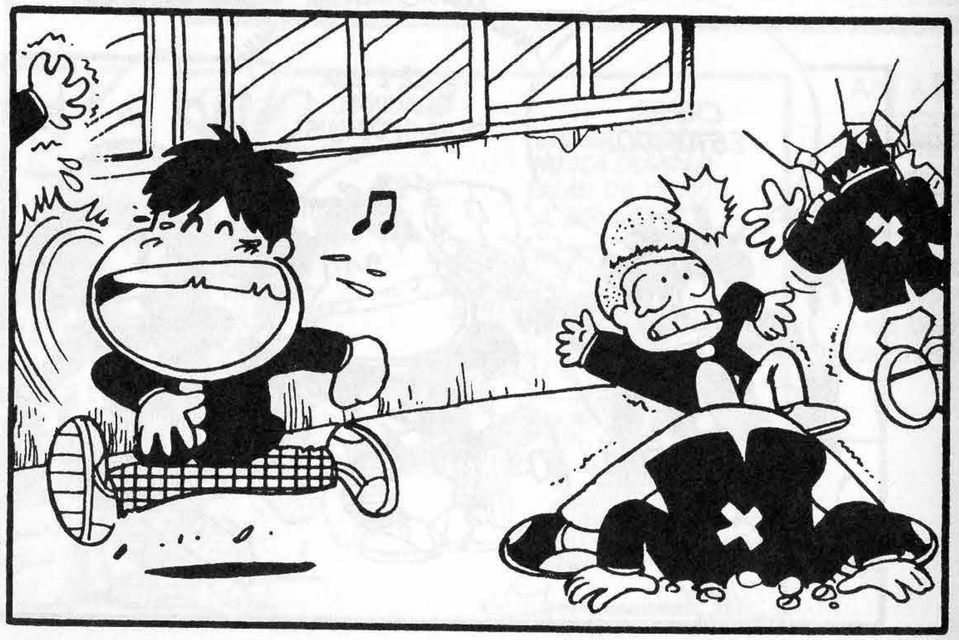
Com personagens cheios de defeitos, pode-se enriquecer a história indefinidamente.

Leia agora sucessivamente as duas cenas que têm uma cruz no alto à esquerda. Elas são meio chatas, porque nada acontece. Além disso, a diferença de personalidades está totalmente ausente.

A técnica de exagerar as expressões dos personagens chama-se deformação. Vamos agora deformar o cara B, que fica rindo e brincando o tempo todo.

Quanto mais ele ri, mais sua boca fica grande. Se continuar, começa até a chorar.

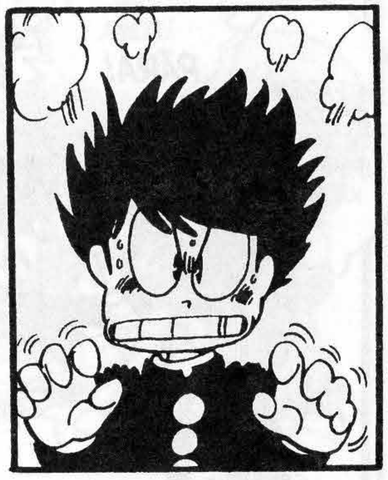


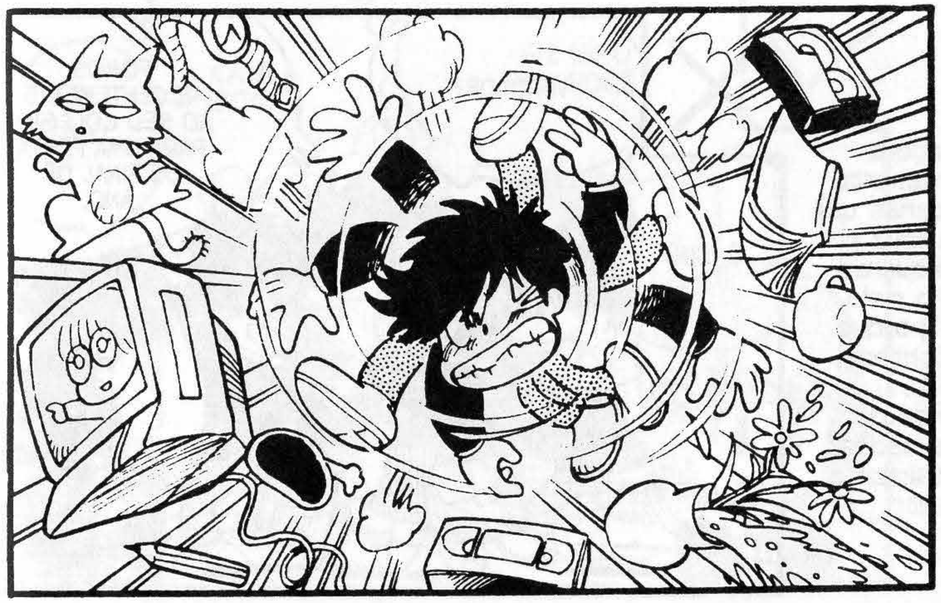


Quando chega ao auge da euforia, estapeia todo mundo que passa diante dele.

Vamos desenvolver agora a personalidade de cada personagem, pra tornar o mangá mais animado. Primeiro, é preciso evitar uma história com personagens comuns.

Por exemplo, o cara A é supernervoso. Quando ele fica bravo, seus cabelos se arrepiam e seus olhos saltam, enormes.





Quando ele está furioso, joga para os ares tudo que está por perto.

PÁRA DE RIR, IMBECIL!

UAU! COMO ESTOU FELIZ!

Agora, vamos recolocar os dois personagens exagerados na história.

VOCÊ ENLOUQUECEU? NÃO VIU AQUELA GATA? ELA É UMA GRAÇA!

A história está ficando cada vez mais interessante.

CHEGA, ESTÚPIDO!

VOCÊ É UMA GRACINHA! DEMAIS, DEMAIS!

ZDOING

TAP TAP

HÃ?

ISSO NÃO É RAZÃO PRA ATACÁ-LA DESSE JEITO!

NÃO CONSIGO ME CONTROLAR QUANDO VEJO UMA GRACINHA ASSIM!

Exagerando a personalidade de cada personagem, a história fica mais rica.

JÁ DISSE A VOCÊS QUE É MINHA IRMÃZINHA KEIKO!

QUE SACO!

ELA DESAPARECEU! CADÊ ELA?

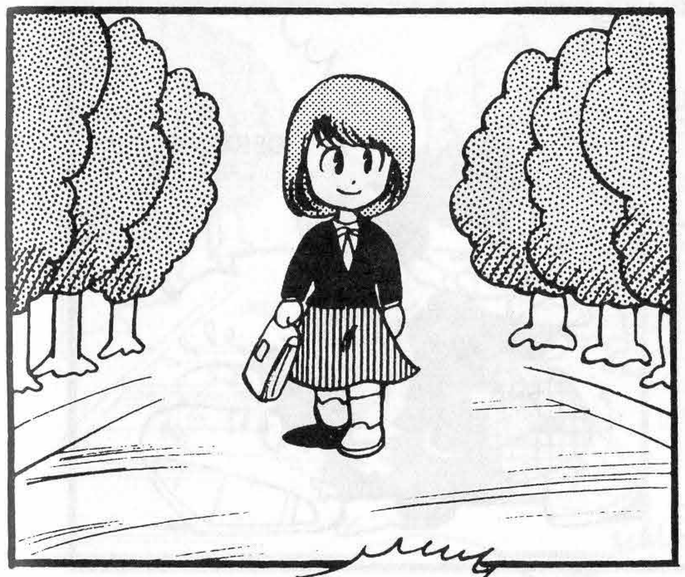
UAAA

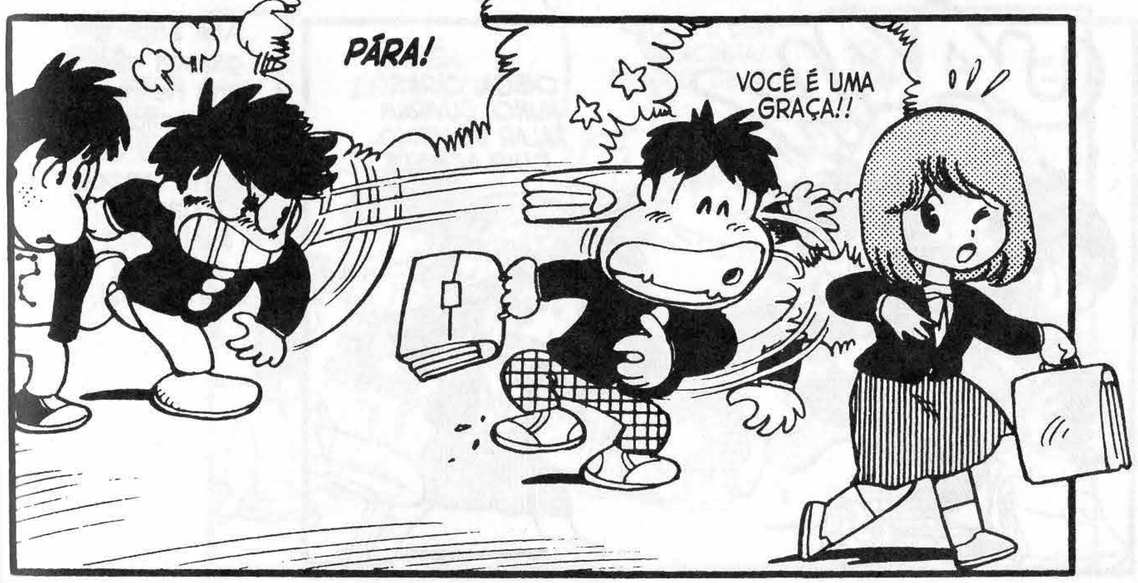
CHEGA, CARAS! NUNCA OUVIRAM FALAR DE KEIKO, A IMPLACÁVEL?

SHAK

Até aqui, a garota não tinha nenhuma personalidade. Dando a ela alguns traços de caráter, a história se torna imprevisível.

Agora, vamos tentar encurtar um pouco o texto, pra ganhar ritmo.





Vamos continuar eliminando os textos inúteis e exagerando as expressões físicas dos personagens.

Conclusão: é absolutamente necessário ter bem claras e definidas as características dos personagens, antes de começar a história.

JOGO WARAI

Nascido em 6 de junho de 1979
Grupo sangüíneo: O
Programa de TV favorito:
"Somos todos engraçados"
Frase predileta:
"Rir traz felicidade"

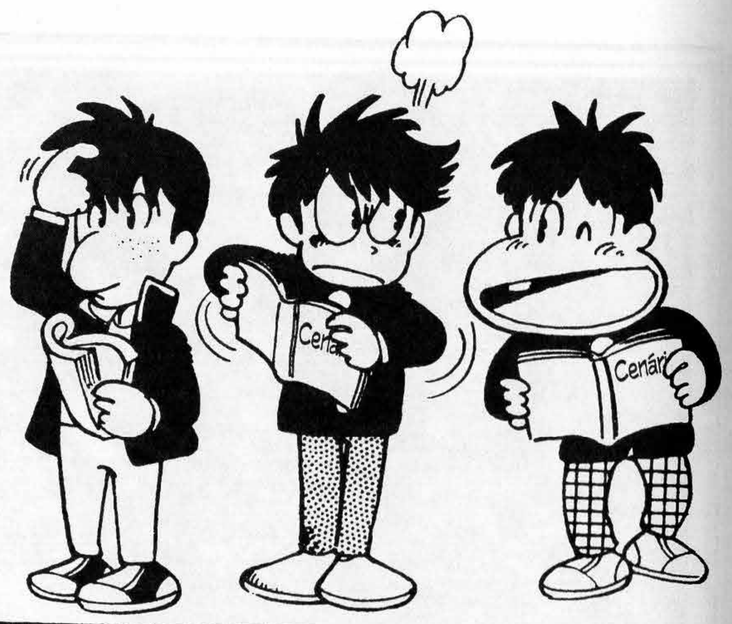
SHITEHARU KAKKA

Nascido em 22 de abril de 1979
Grupo sangüíneo: B
Programa de TV favorito:
"Luta livre ao vivo"
Frase predileta:
"Olho por olho, dente por dente"

BÔTARÔ TSUNENI

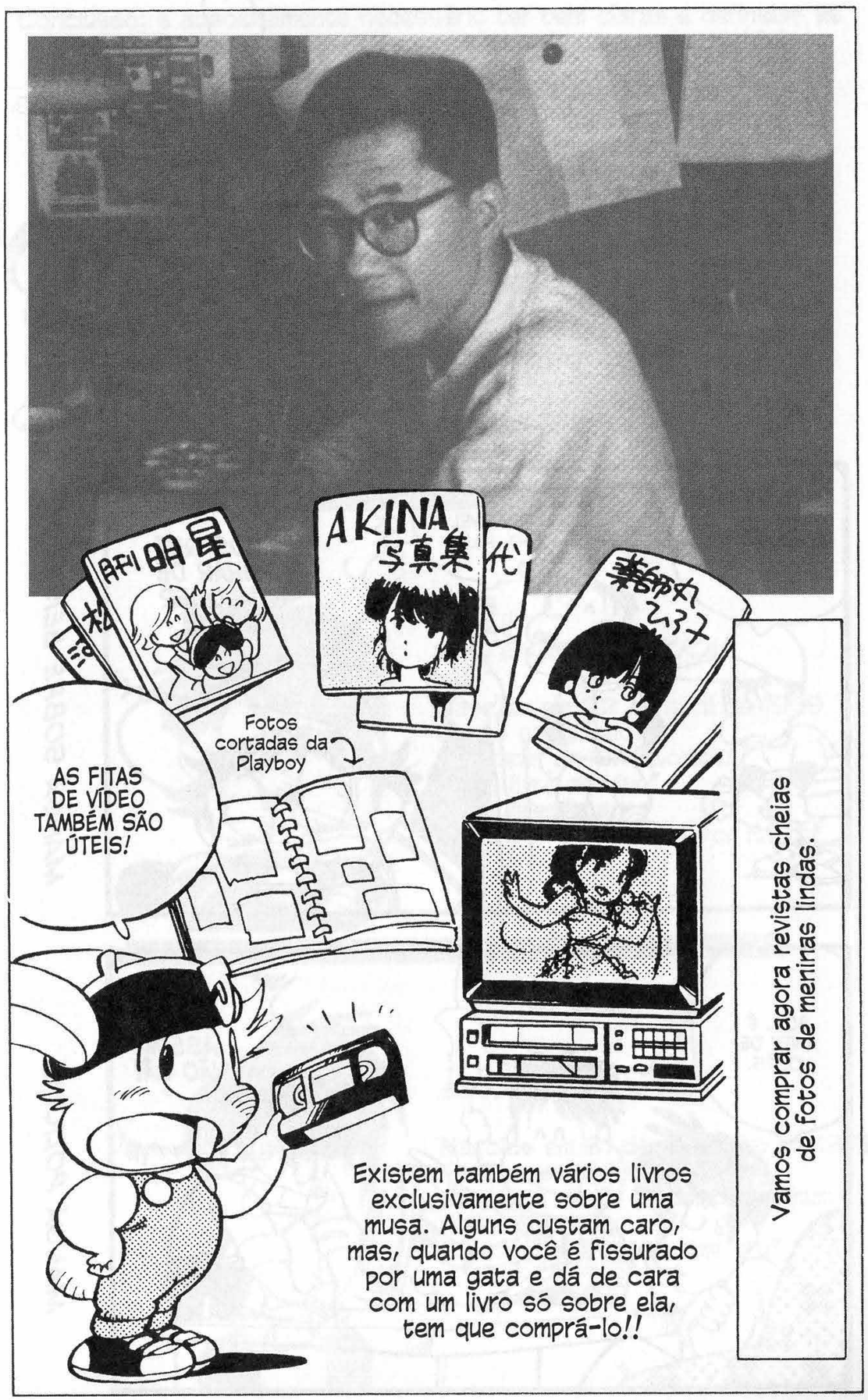
Nascido em 31 de dezembro de 1979
Grupo sangüíneo: A
Programa de TV favorito: Nenhum
Frase predileta:
"Quem tem pressa come cru"

Agora é sua vez de tentar colocar estes três personagens num mangá!!



MANGÁ SOBRE BEISEBOL

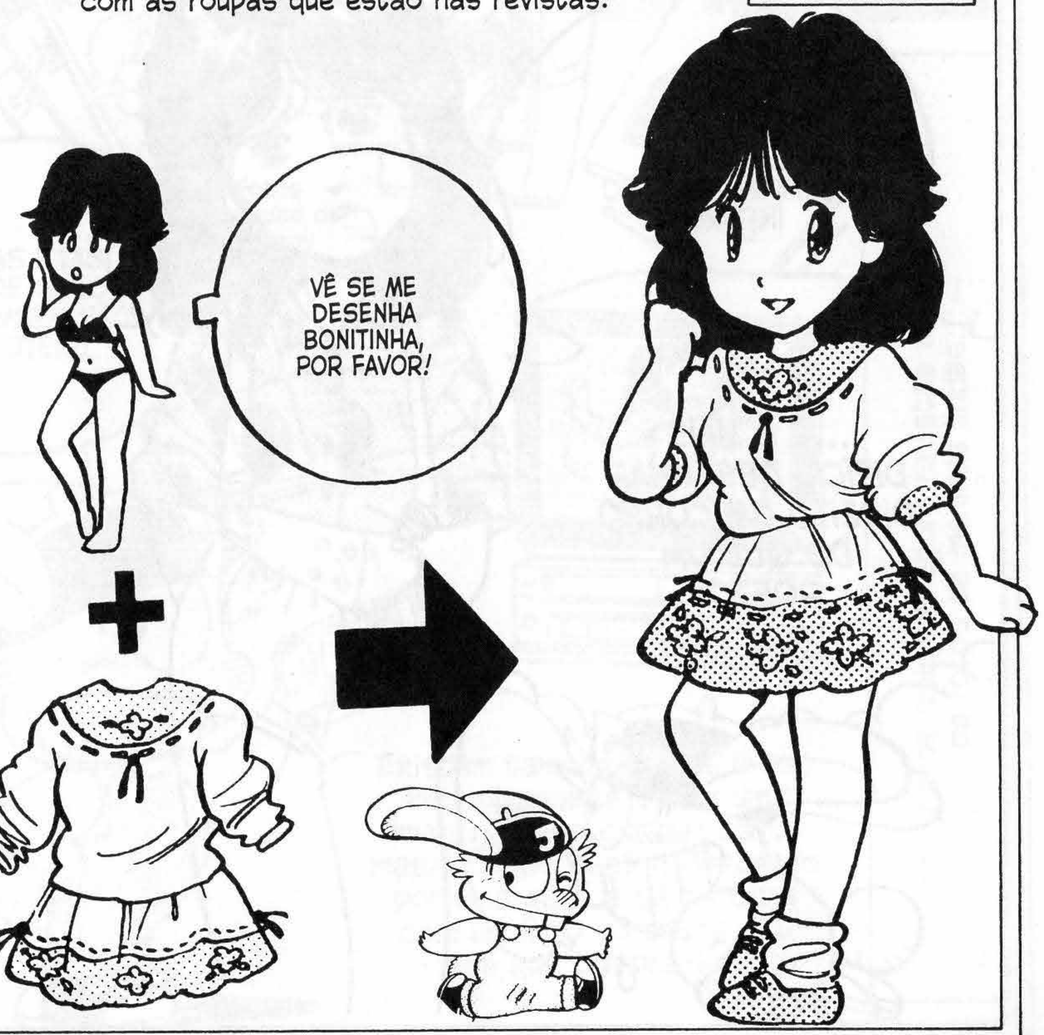
MANGÁ POLICIAL


AKINA
写真集
Fotos cortadas da Playboy
AS FITAS DE VÍDEO TAMBÉM SÃO ÚTEIS!
Existem também vários livros exclusivamente sobre uma musa. Alguns custam caro, mas, quando você é fissurado por uma gata e dá de cara com um livro só sobre ela, tem que comprá-lo!!
Vamos comprar agora revistas cheias de fotos de meninas lindas.

Livro de fotos
AKINA
Humm...
Depois de ter escolhido uma foto de que gostou muito, tente copiá-la à pena.
Tente em seguida simplificar o retrato.
É PRECISO DESENHAR SEMPRE O CORPO INTEIRO...
...E É MAIS DIFÍCIL DESENHAR DIREITO UM CORPO DO QUE UM ROSTO.
QUE GRAÇA!

Depois de ter assimilado a técnica do desenho, vamos agora acrescentar as roupas e os acessórios. Para isso, é preciso comprar revistas femininas.

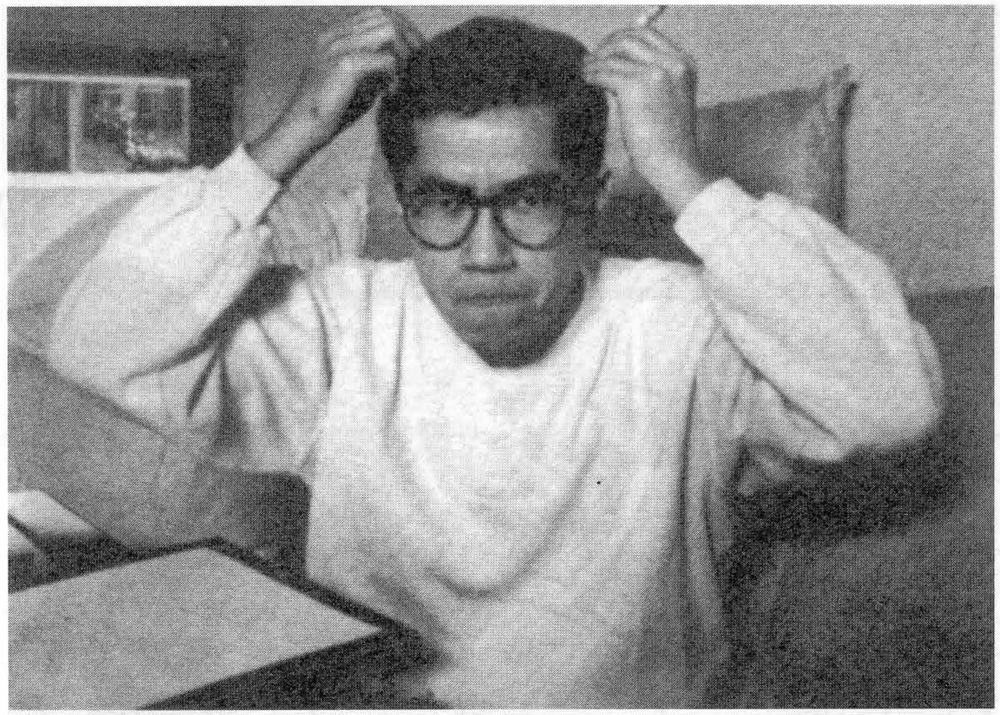
Vamos tentar vestir a gata que você escolheu com as roupas que estão nas revistas.



Trocando assim as roupas das personagens, o retrato de uma musa se torna exclusivamente seu, algo que só você é capaz de imaginar e de desenhar.

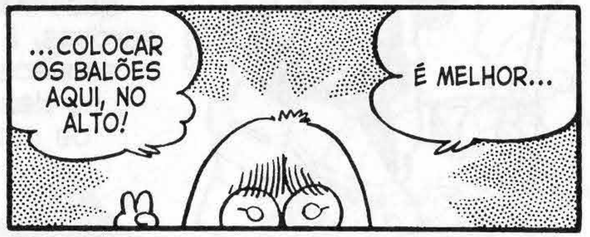
Mas se você ficar desenhando só garotas, é capaz de esquecer como se desenham os caras...

Uma garota saída de sua imaginação!



A gente chama de "balão" aqueles espaços onde ficam os textos.

Normalmente, os balões ficam nos cantos superiores dos quadros.



Alguns também colocam os balões embaixo, mas não é muito agradável ler assim. Tente evitar!

Também é preciso evitar colocar os balões "encavalados" nos desenhos.

Finalmente, evite colocar mais de três balões por quadro.

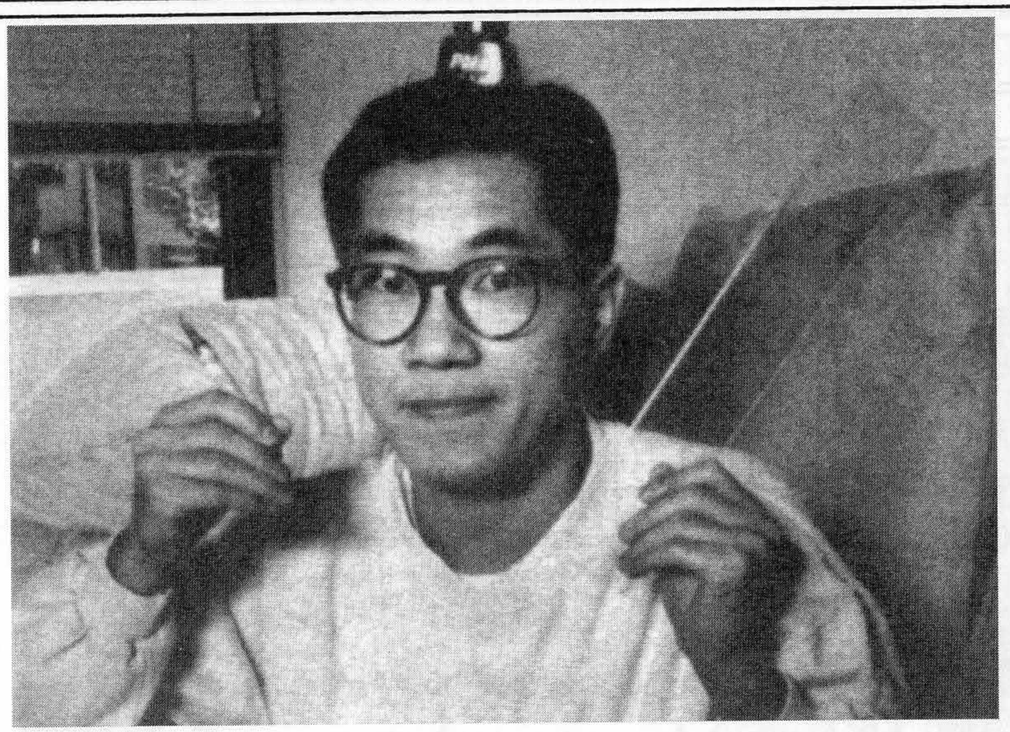
O erro mais comum de quem começa é fazer balões muito pequenos.

É melhor fazer balões grandes e textos reduzidos!

É uma média!

Uma letra tem que caber certinho num quadradinho.

Qual o tamanho ideal da letra dentro do balão?



Vamos falar um pouco da maneira de dividir uma página: podemos dividir uma delas em três, e a outra em quatro, sempre em fileiras horizontais.

Três fileiras

Quatro fileiras

Entre duas fileiras, é preciso deixar um espaço de 7 a 10 mm.

182mm

252mm

Quadro exterior

Compare essas duas folhas.

POUCO IMPORTA A ORDEM!

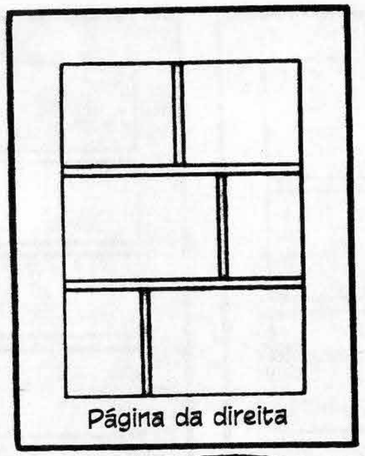
Isto está ficando cada vez mais sério! Vamos traçar agora as linhas verticais para cortar os quadros. O mais importante é separar os quadrinhos, como no desenho abaixo:

Assim fica muito monótono...

ESTA É UMA BASE POSSÍVEL PARA DIVIDIR UMA PÁGINA.

NÃO SE ESQUEÇA DOS CONSELHOS DESTA PÁGINA!!

Página da esquerda



Página da direita

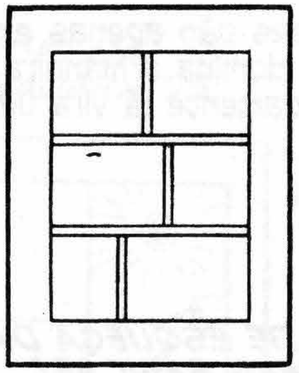
Sempre se lê o mangá com as duas páginas abertas.

É preciso sempre usar uma página inteira para a capa. O desenho tem que chamar a atenção dos leitores.

AGORA, VAMOS FAZER UM ESBOÇO DE CAPA!!

Assim está ótimo!

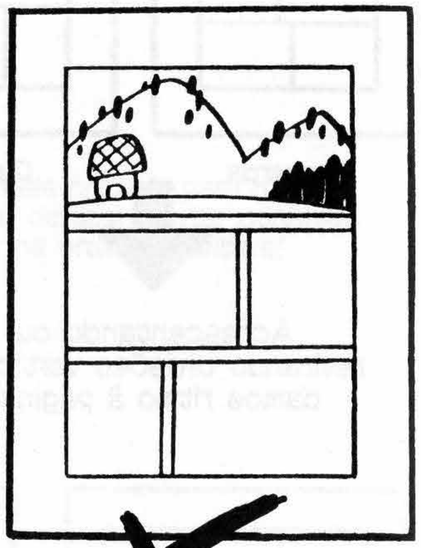
Se retirarmos uma divisão vertical do alto da página...

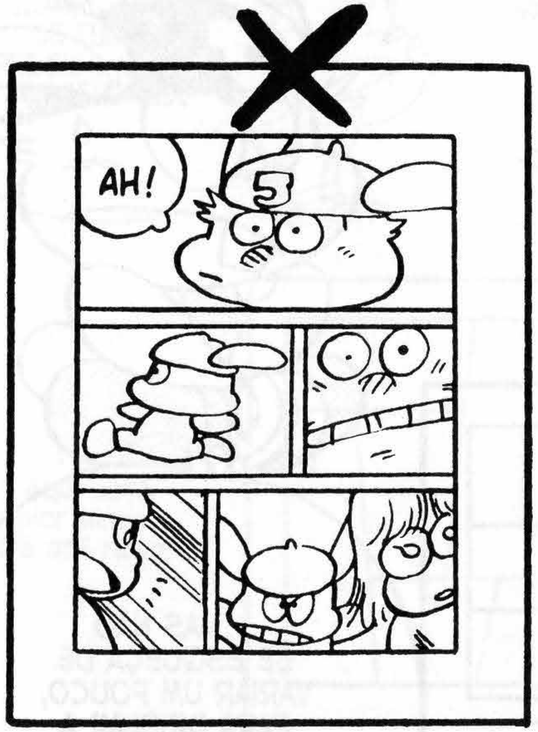


É a partir da segunda página que a história começa!!

...o primeiro quadrinho fica mais espaçoso.

É preciso sempre começar com um cenário, aquele em que a história vai se passar!

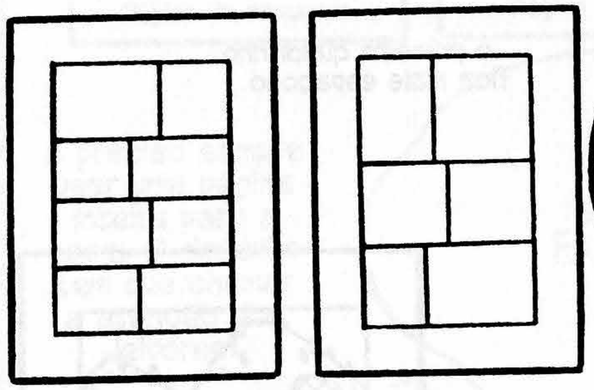




Senão, os leitores não vão ficar sabendo onde se passa a história!

Esses são apenas exemplos, mas quando você domina a maneira de dividir as páginas, praticamente já vira um professor de mangá!

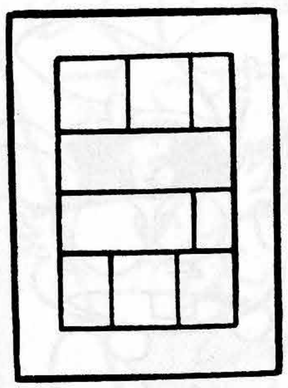
NUNCA SE ESQUEÇA DA FORMAS BÁSICAS!



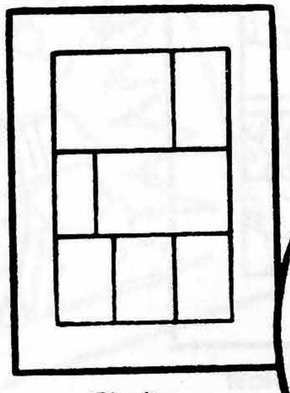
Esquerda

Direita

Acrescentando ou retirando divisões verticais, damos ritmo à página.

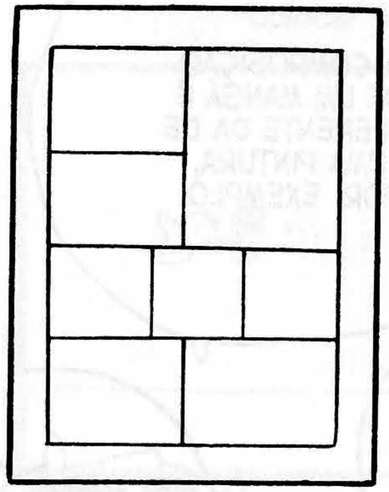


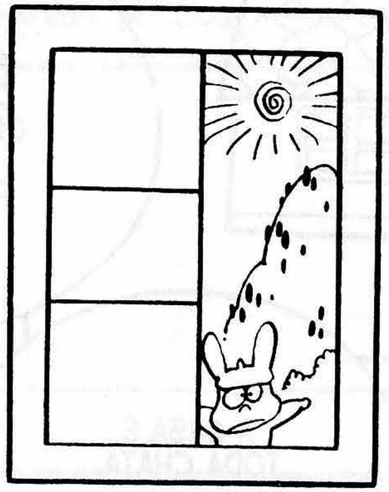
Esquerda



Direita

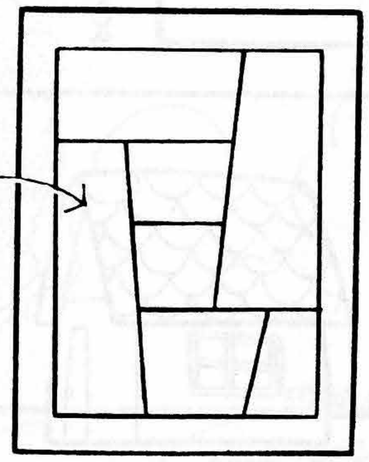
VARIAÇÕES POSSÍVEIS NA ORGANIZAÇÃO DOS QUADRINHOS

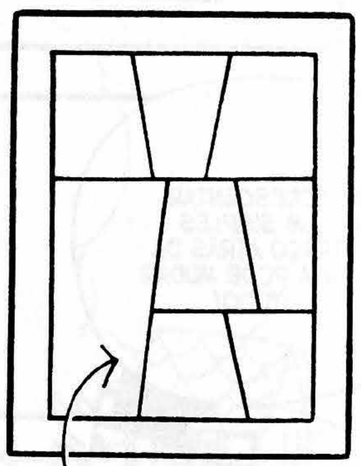




Mas cuidado para não variar demais, e criar confusão na ordem de leitura!

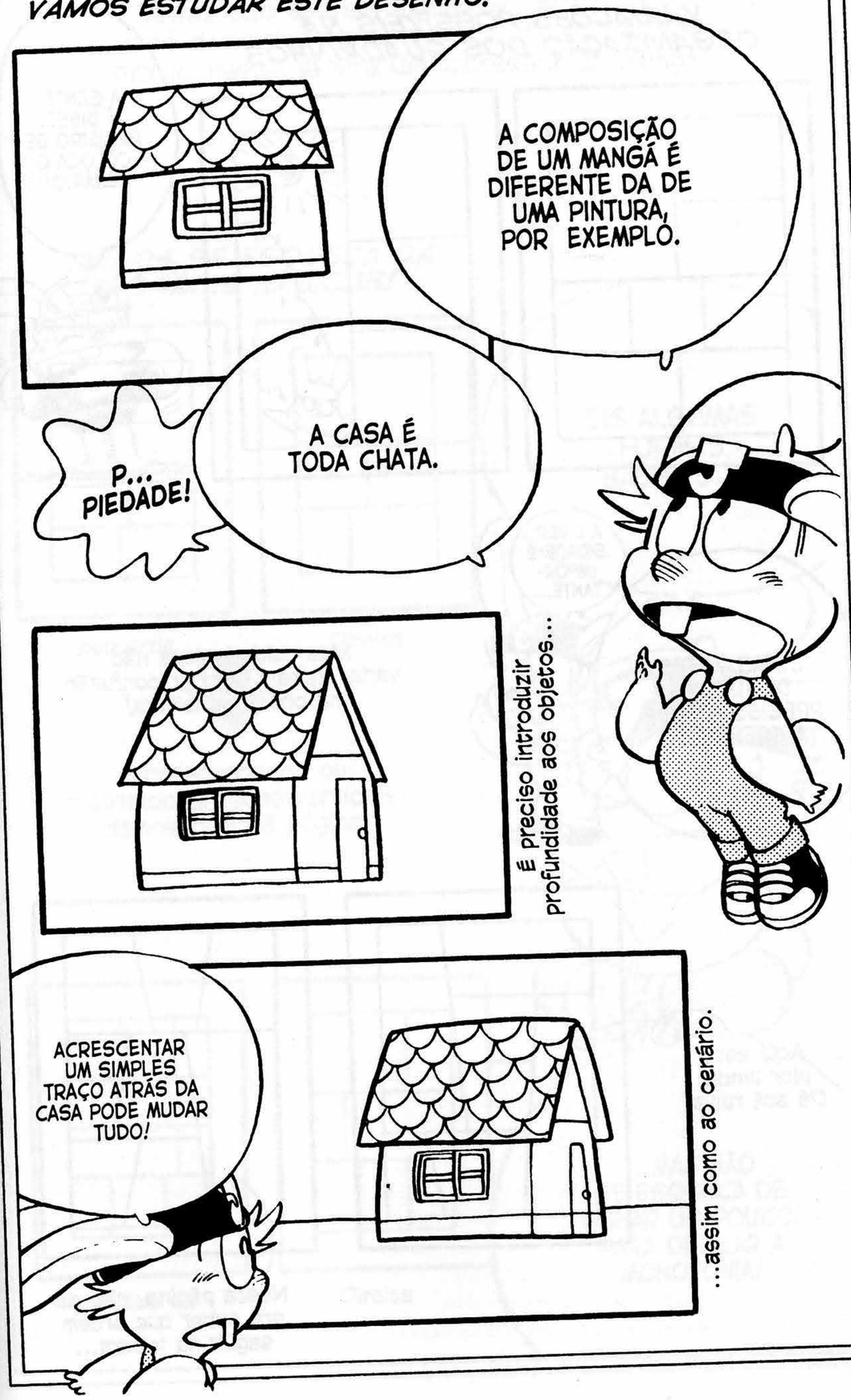
Aqui está pior ainda. Dá até raiva!



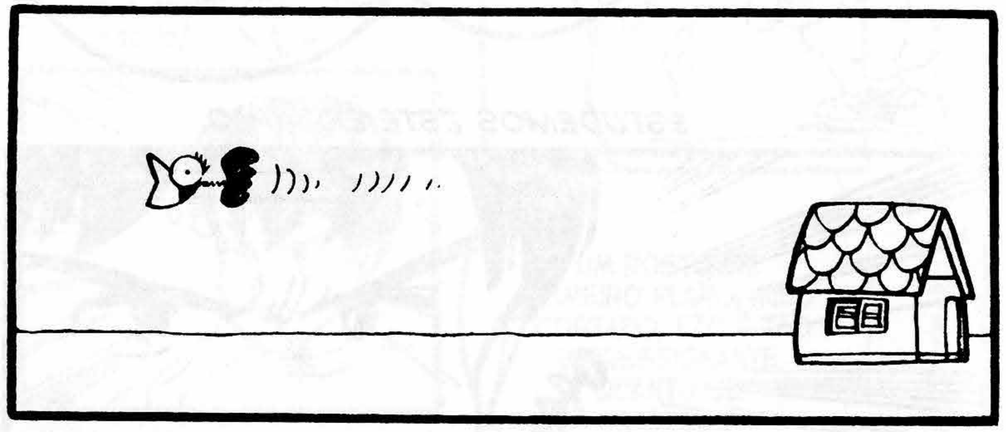


Nesta página, não dá pra saber que ordem seguir na leitura...

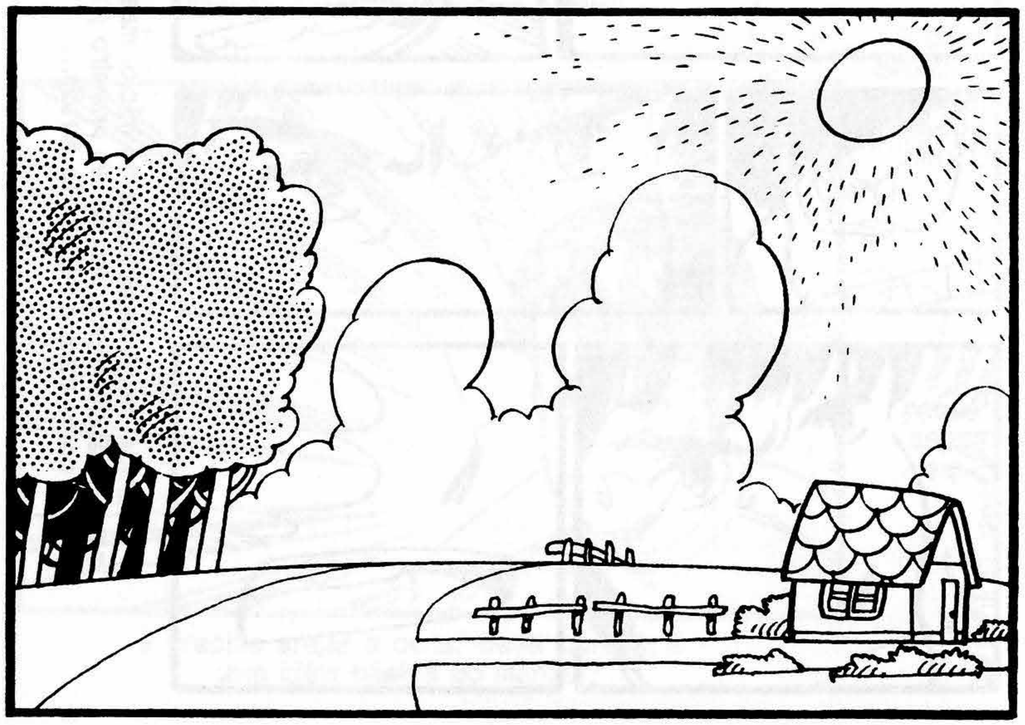
VAMOS ESTUDAR ESTE DESENHO!



Para aperfeiçoar o cenário, vamos colocar o prédio principal no canto.

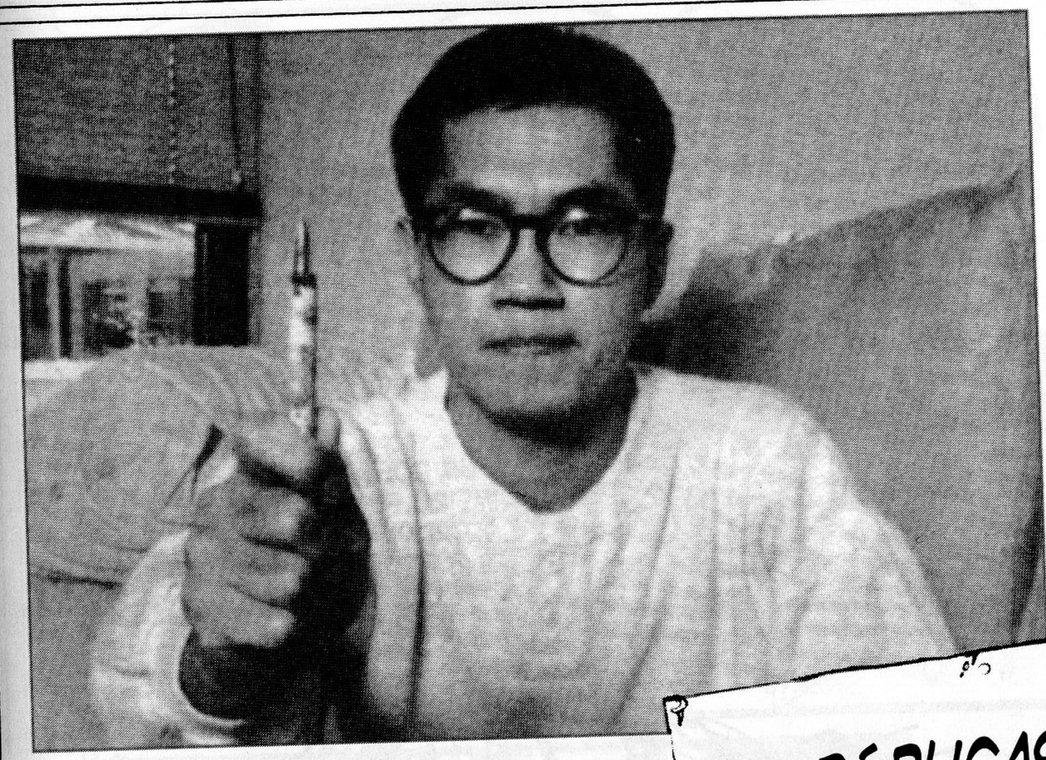


Olhe! Isso dá grande riqueza ao desenho. A cena ganha muito graças à perspectiva!



Os quadrinhos de um mangá não são grandes como uma tela de cinema.

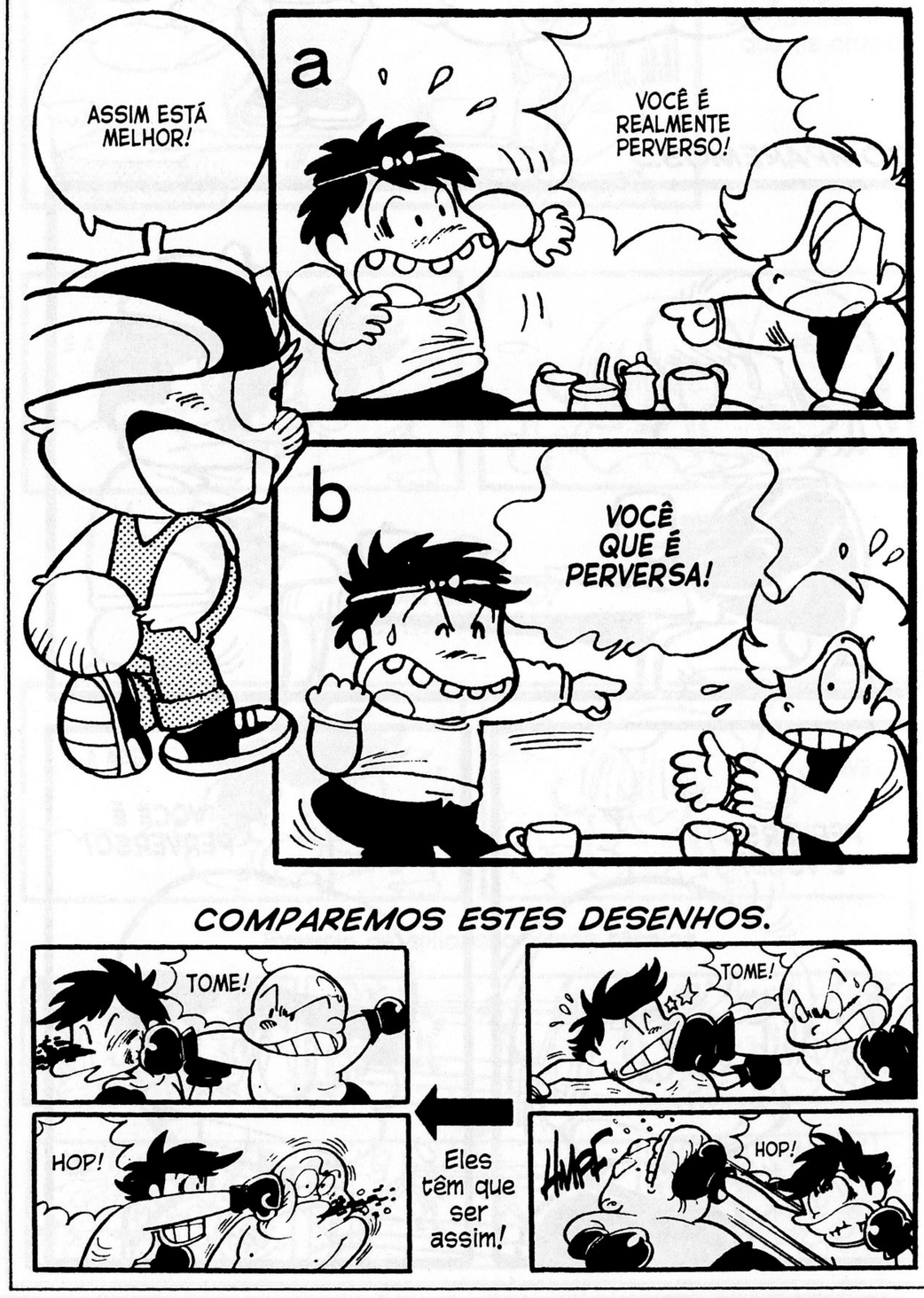
É preciso arejar a cena! Essa também é uma idéia básica do mangá!!



AS RÉPLICAS

COMPAREMOS ESTES DOIS DESENHOS

A posição dos personagens nos dois desenhos está diferente. Não fica coerente, e essa é a pior coisa que pode acontecer num mangá.



COMPAREMOS ESTES DESENHOS.

VOCÊ NÃO ACHA MEIO ESQUISITO QUANDO DOIS PERSONAGENS QUE ESTÃO CONVERSANDO OLHAM CADA UM NUMA DIREÇÃO DIFERENTE?

AGORA, VAMOS VER UMA COISA MUITO INTERES-SANTE.

COMPAREMOS...

PERVERSO É VOCÊ!

VOCÊ É PERVERSO!

WAHAHAWAHAHA

Em cenas assim, o olhar dos personagens tem, obrigatoriamente, que se cruzar!

É A MÃE!

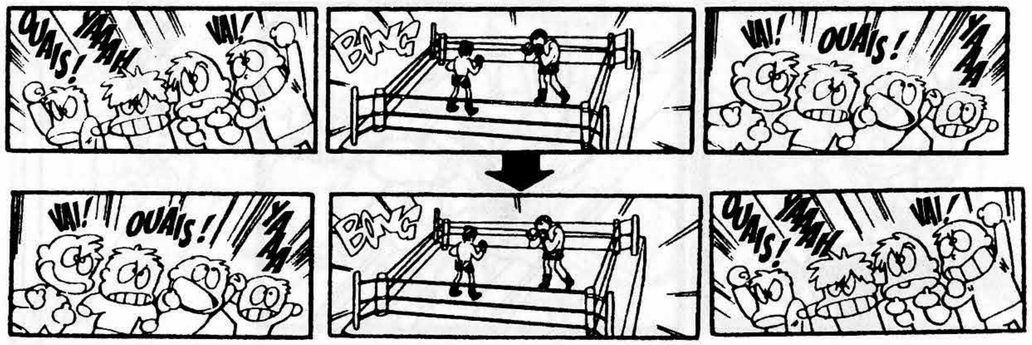
PERVERSO!

ATENÇÃO! SUPERIMPORTANTE!!

É A MÃE!

PERVERSO!

Exemplo de aplicação dessa técnica...



Vamos prestar atenção nos quatro desenhos que compõem esta cena de combate aéreo.

NÃO ESTOU ENTENDENDO NADA DESSES DESENHOS...

A concordância das direções dos aviões com a ordem dos quadrinhos é muito importante. Esta é a versão certa.

COMPARE TAMBÉM ESTES DESENHOS.

A FATALI-DADE!

A FATALI-DADE!

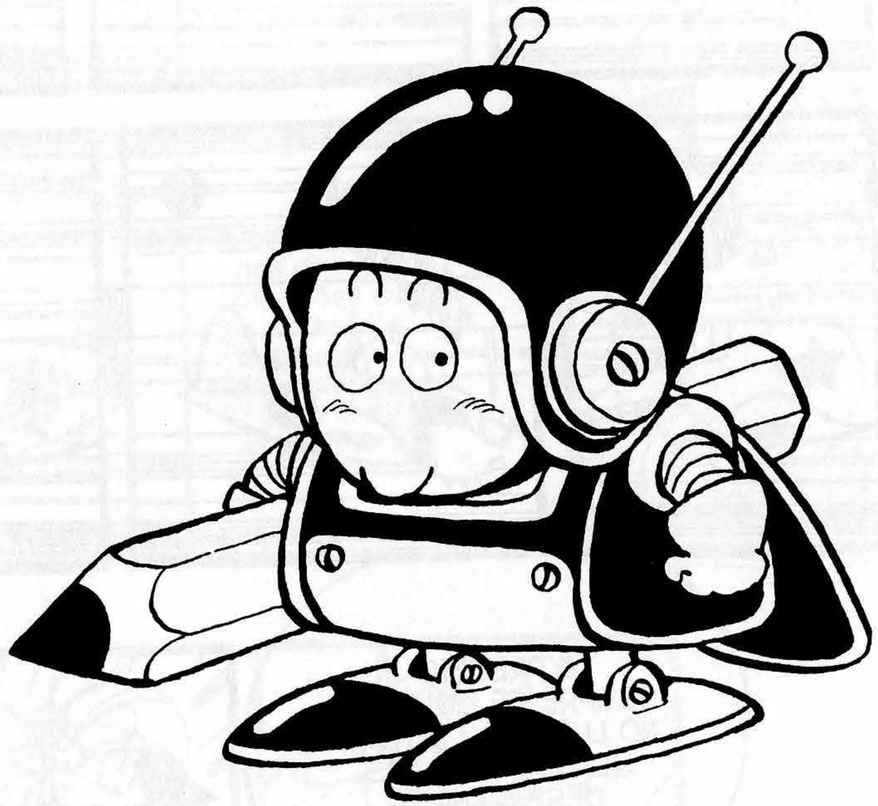
É PRECISO SEMPRE SE COLOCAR NO LUGAR DO LEITOR, QUANDO ESTAMOS DESENHANDO!

ESCOLA TORIYAMA

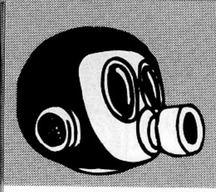
ZHAM

ZHAM

FIM



AS AULAS PRÁTICAS



Se o mangá começa brutalmente com um grande plano, o leitor tem dificuldade para saber onde se passa a história. Seria melhor desenhar primeiro num quadro grande a casa onde a cena acontece.

É preciso dar profundidade aos objetos.

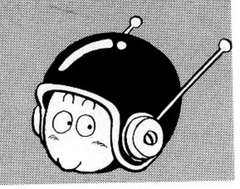
É preciso também evitar fazer quadros de qualquer jeito!

Ei! Estes balões estão ocupando muito espaço!

"Viver", página 1, de Sankaku Marupéké, idade desconhecida, Yamaguchi.

A repartição dos quadrinhos desta página teria ficado melhor assim. É preciso simplificar um pouco.

❶ ELE ESTÁ ATRASADO... O QUE ESTARÁ FAZENDO?
❷ SEJA PACIENTE, SENHORA...
❸ MAS NÓS MARCAMOS ÀS 13 HORAS...
❹ QUE FAZER?
❺ HUM.
❻ MAMÃE, EU NÃO PRECISO DE UM PROFESSOR PARTICULAR, ISSO NÃO VAI DAR CERTO.



Um quadrinho que represente o cenário deve sempre ser grande. Este parece uma caixinha!

Muito comprido este balão! Completamente errado...

Este quadro é inútil.

Este balão também não está bom. Vamos arrumá-lo um pouco.

É melhor inverter a ordem destes dois desenhos para impressionar o leitor.

❺ "Senhor Batata", página 1, de Tôru Matsuyama, 15 anos, Aichi.

❶ NOME: BATATA DOCE. ESCRITÓRIO: DELEGACIA DE HESOMAGARI. ALTURA: 1,70M PESO: 60 KG. ELE É CHAMADO DE... SENHOR BATATA!!
❷ ESTOU SUPERATRASADO!
❸ VERÃO DE 1982... UM ACONTECIMENTO ARREBATADOR ESTÁ PRESTES A OCORRER NA DELEGACIA DE HESOMAGARI.
❹ DELEGACIA
❺ DESCULPEM O ATRASO.

Ei, Fujita! Para desenhar um mangá, as pranchas não têm frente e verso, não dá pra ver do outro lado!

É uma pena: está vendo esta mosquinha? Não, porque ela foi totalmente eclipsada pelas duas naves.

O preto está sobrando em vários lugares. Isso não é muito bonito. Na verdade, a linha do quadro é muito fina, tem que ficar mais espessa. Quando se pinta o interior de preto, é preciso seguir direitinho a linha!

MAS ESTE MANGÁ TEM UM RITMO BEM ALEGRE. ISSO É IMPORTANTE.

ココは地球から四百万光年のうちゅうのかなた ❶

平和(?)なうちゅうをはるか飛んでいた ❷

Este espaço preto está completamente morto. Seria melhor aumentar os desenhos da esquerda e equilibrar a página.

Mangá sem título de Osamu Fujita, 11 anos, Mié.

Estes quadrinhos são muito pequenos. Assim você não vai impressionar ninguém!!

❶ MEIO DO ESPAÇO, A 4 MILHÕES DE ANOS-LUZ DA TERRA.

❷ UMA MOSQUINHA VOA CALMAMENTE...

ELE ESTÁ VERDE DE CIÚMES...

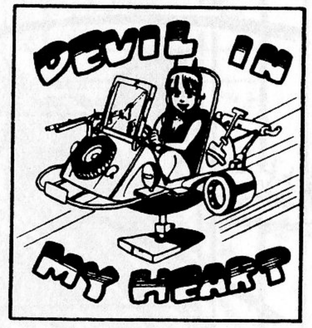
E EU ACHEI ALGUNS BEM BONS...

EU TINHA DITO PRA VOCÊ TRAZER UNS MANGÁS BEM RUINS!

ELES NÃO SÃO RUINS COISA NENHUMA!!

PARABÉNS!!

Por que não escolher uma história mais simples? É muito complicado pra crianças!



"Devil in my heart", de Oritsu Engei Shinkokai, 24 anos, Tóquio

Gosto da expressão deste personagem. Mas seria melhor aumentar um pouco os desenhos.

"Eu sou Fujita de Kyojiri", de Yasushiro Naraki, 18 anos, Kochi.

❶ ALGUMA COISA A DIZER?
❷ ESTOU MORRENDO DE TÉDIO...
❸ KOJIN CONTRA HIROSHIMA

É melhor detalhar a castanha desde o primeiro quadrinho.

Este tipo de começo cria um bom suspense e dá vontade de virar a página.

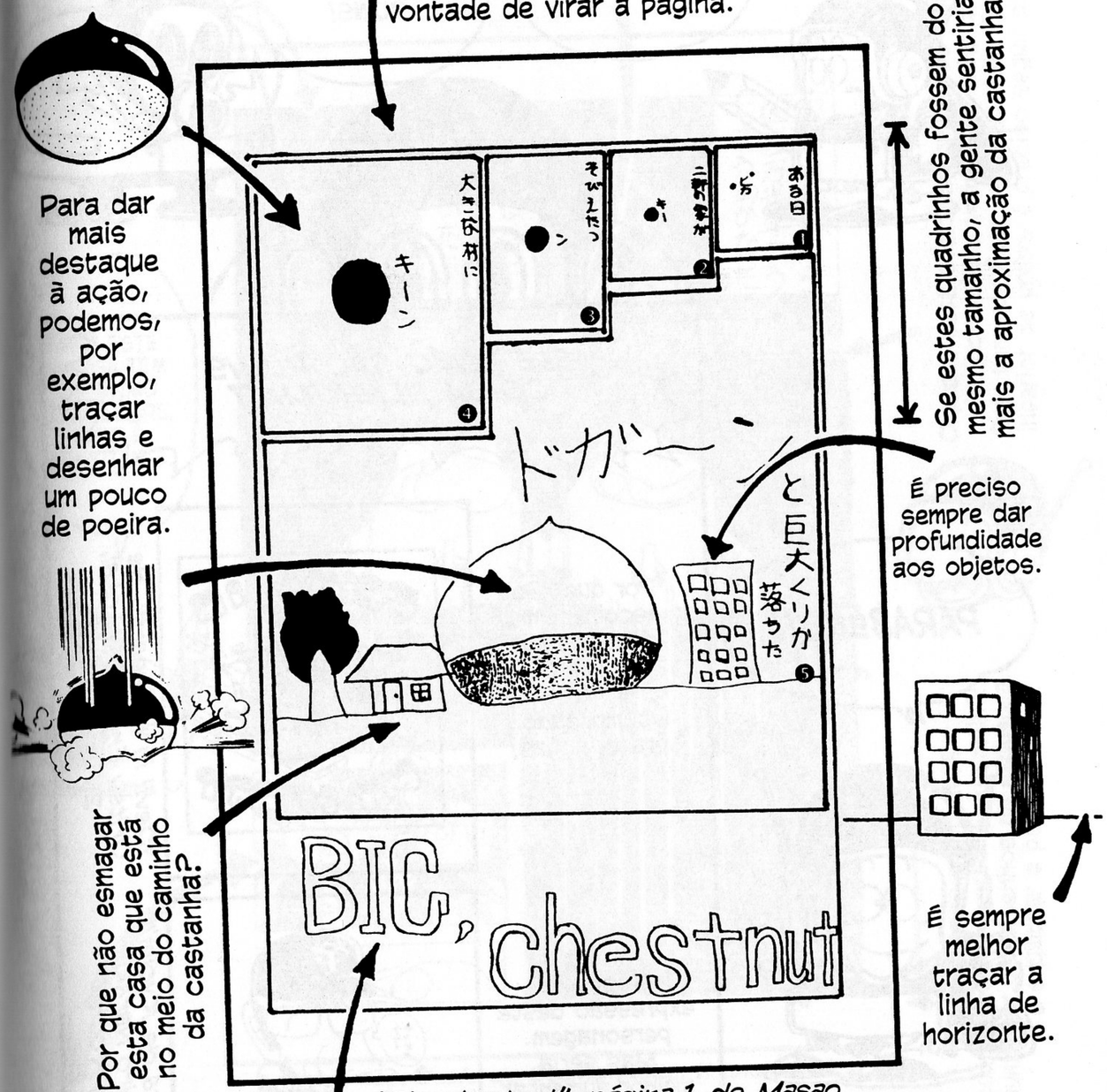
Para dar mais destaque à ação, podemos, por exemplo, traçar linhas e desenhar um pouco de poeira.

Se estes quadrinhos fossem do mesmo tamanho, a gente sentiria mais a aproximação da castanha.

É preciso sempre dar profundidade aos objetos.

Por que não esmagar esta casa que está no meio do caminho da castanha?

É sempre melhor traçar a linha de horizonte.



"Big chestnut", página 1, de Masao Hayashi, 14 anos, Kioto.

❶ UM BELO DIA...
❷ ...NUMA CIDADEZINHA...
❸ ...ONDE HAVIA...
❹ ...DUAS CASAS...
❺ ...UMA CASTANHA GIGANTE CAIU DO CÉU!

Um título em inglês pode ser chique, mas é preciso sempre traduzir. Neste caso, grande castanha.

Seria legal desenhar um recém-nascido de óculos escuros.

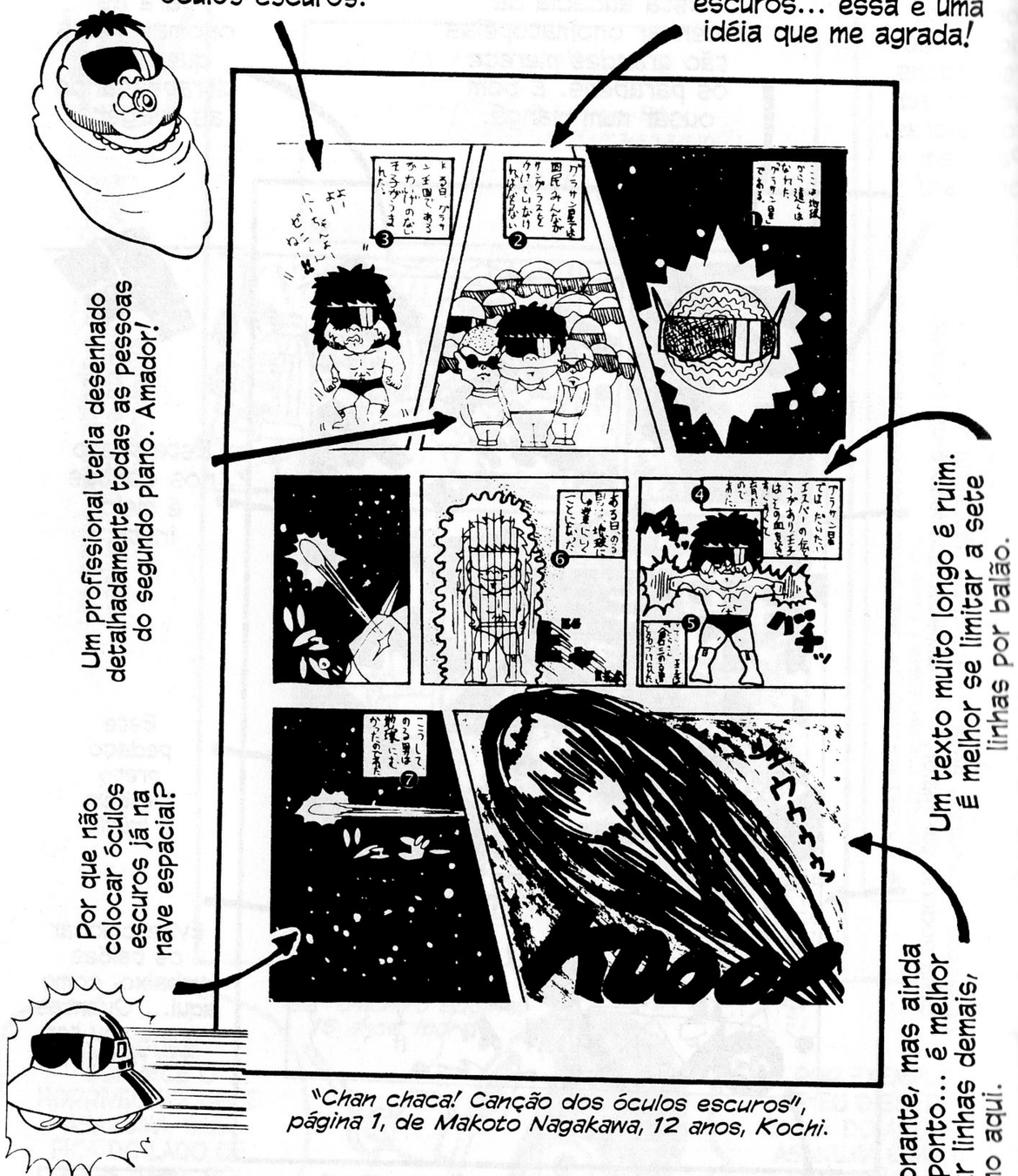
Uma população inteira que usa óculos escuros... essa é uma idéia que me agrada!

Um profissional teria desenhado detalhadamente todas as pessoas do segundo plano. Amador!

Um texto muito longo é ruim. É melhor se limitar a sete linhas por balão.

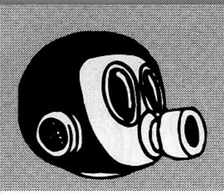
Por que não colocar óculos escuros já na nave espacial?

Está impressionante, mas ainda não está no ponto... é melhor evitar traçar linhas demais, como aqui.



"Chan chaca! Canção dos óculos escuros", página 1, de Makoto Nagakawa, 12 anos, Kochi.

❶ O PLANETA ÓCULOS ESCUROS...
❷ ...NO QUAL TODOS OS CIDADÃOS TÊM QUE USAR ÓCULOS ESCUROS.
❸ UM DIA, NESSE REINO, NASCEU UM PRÍNCIPE MEIO FEIO.
❹ O PRÍNCIPE HERDOU O PODER TELEPÁTICO DA FAMÍLIA REAL.
❺ ERA CHAMADO DE HOMEM DE ÓCULOS ESCUROS
❻ UM DIA, ELE DECIDIU PASSEAR NA TERRA.
❼ E, ENTÃO, SE DIRIGIU PARA LÁ.



AS AULAS PRÁTICAS

Por outro lado, estes personagens deveriam ser muito maiores. Parecem formigas!

Esta audácia de desenhar onomatopéias tão grandes merece os parabéns. É bom ousar num mangá.

É preciso deixar espaço para as onomatopéias que estão ultrapassando as margens.

Se estes desenhos fossem maiores, não seria necessário explicar que isso é um tambor.

Este preto nos cantos é meio inútil.

Se não houvesse os desenhos anteriores, esta cena poderia ser maior.

Este pedaço preto também é inútil.

Evite colocar os balões embaixo, como aqui... Quantas vezes vou ter que repetir?

Um robô? Difícil de adivinhar... é preciso sempre desenhar os personagens inteiros quando eles aparecem pela primeira vez num mangá

"A vida é linda quando somos desejados", página 1, de Nobuo Komatsu, idade desconhecida, Kanagawa. Não se esqueça de indicar sua idade!

❶ EI, ESPERE! SÓ DÁ PRA VER MEUS PÉS, AQUI!!
❷ O QUE É ISSO?

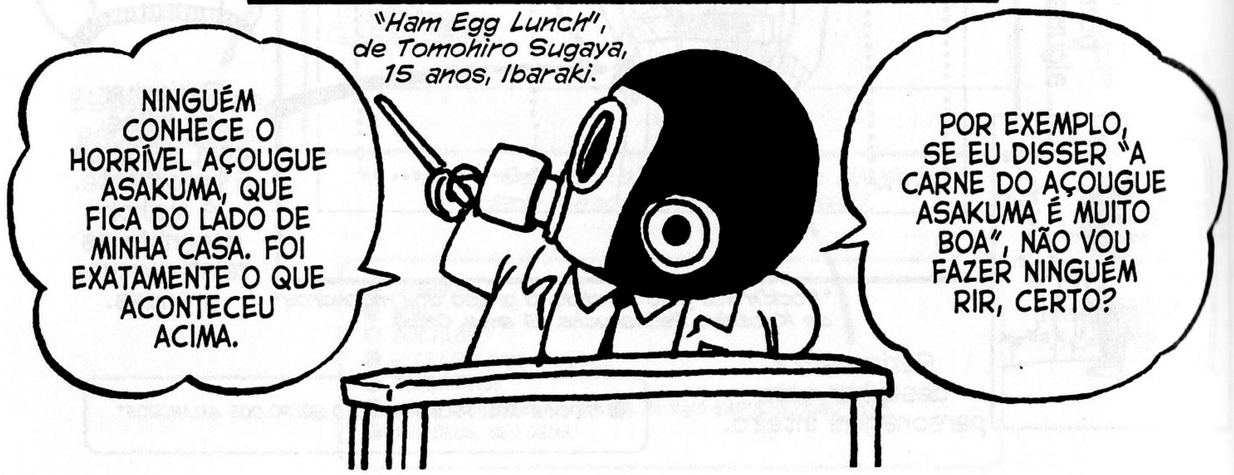
Desculpe, mas pés se desenham assim.

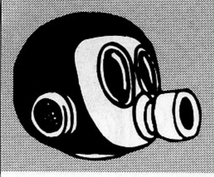
É MELHOR EVITAR AS PARÓDIAS DESTINADAS A UM PÚBLICO RESTRITO!

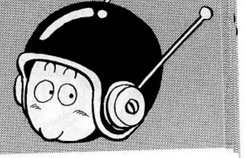
Um mangá deve atingir o maior público possível!! Evite as piadas que só você compreende.

❶ HAM EGG LUNCH DEDICADO AO JAPÃO QUE NÃO COMPREENDE A PARÓDIA. (QUANTAS PARÓDIAS VOCÊ CONHECE?) TOMOHIRO SUGAYA E STUDIO YOU
❷ SÉCULO XXI. ENTREI NA ESCOLA "HAM EGG" PARA ME TORNAR PILOTO DE NAVE ESPACIAL.
❸ MAS...
❹ ...SABE-SE QUE A GESTÃO DOS TRENS É DEFICITÁRIA NO ESPAÇO...
❺ ...MAS...
❻ COMO OUSA USAR YAMATO?
❼ AIRSHIP ❽ HÃ ❾ POIS NÃO?

"Ham Egg Lunch", de Tomohiro Sugaya, 15 anos, Ibaraki.







É melhor evitar as composições muito audaciosas quando ainda não estamos acostumados.

Os traços estão muito finos. Isso dá uma impressão de inacabado. É melhor fazer traços mais firmes.

Assim é mais simples.

Evite mudar a cor do cabelo de um mesmo personagem. Dá confusão.

Adoro as garotas sexies!! Quanto menos roupa usam, melhor é! Ha, ha!

É melhor usar o branco aqui.

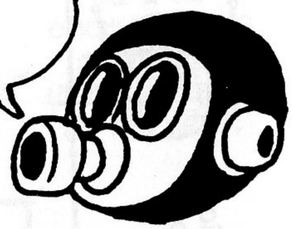
Estes balões estão muito pequenos!!

Modificamos assim com branco.

NADA MAU!

"Let's Go, Junko", de Yoshihito Nishino, idade desconhecida, Nagasaki.

❶ QUEBROU!
❷ HUM...
❸ QUE FAZER?
❹ ESTÁ CHEGANDO ALGUÉM...
❺ HUM... PARE!
❻ ASSIM QUE COMEÇA O CALOR, HÁ MAIS GAROTAS COMO ESSA.
❼ MEU DEUS, MEU DEUS!



EXEMPLO DE CAPA.

É melhor assim, não?

O título não precisa ser a tinta. O lápis é suficiente.

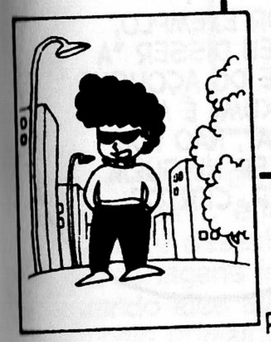
Adoro este título!

É melhor colorir os cabelos de preto. E, para os reflexos de luz, usar um pouco de branco.

O casaco está muito amassado!

Para enriquecer a página, é bom acrescentar alguns desenhos aqui.

Desenhar as mãos com detalhes é importante. É melhor desenhá-las relativamente grandes.



"Rock'n'Roll pelo bandido, o grupo dos malandros", de Kyoshiro Pechakucha, 13 anos, Chiba.

Seria melhor desenhar este personagem inteiro.

❶ "ROCK'N' ROLL PELO BANDIDO, O GRUPO DOS MALANDROS"

ESTE MANGÁ MERECE OS PARABÉNS.

Nas onomatopéias, é preciso usar as hidrográficas, e não as penas. Ficam mais bem formadas!

Usar uma régua comum sempre vai causar este tipo de borrão.

Com a ajuda de durex, colam-se sob a régua moedas de 10 centavos.

Assim, é possível evitar os borrões.

Um mangá tem que deixar um pouco de suspense. Neste exemplo, o leitor só quer uma coisa: ver o rosto do personagem. É uma técnica difícil, mas eficaz.

Estes quadros não estão dignos de um mangá tão interessante. Os traços estão finos demais!

"Vai, Ryu", Ryo Oeda, 11 anos, Osaka.

A primeira página de um mangá tem sempre que impressionar o leitor. Este é um bom exemplo.

❶ ENFIM!
❷ ELE VEIO!
❸ É ELE!

Aqui, teria sido bom um pouco de cenário, para situar a história.

O que é isto? Notas de dinheiro? Parece uma massa de mil-folhas! Atenção, é preciso respeitar a proporção entre a mão e as notas!

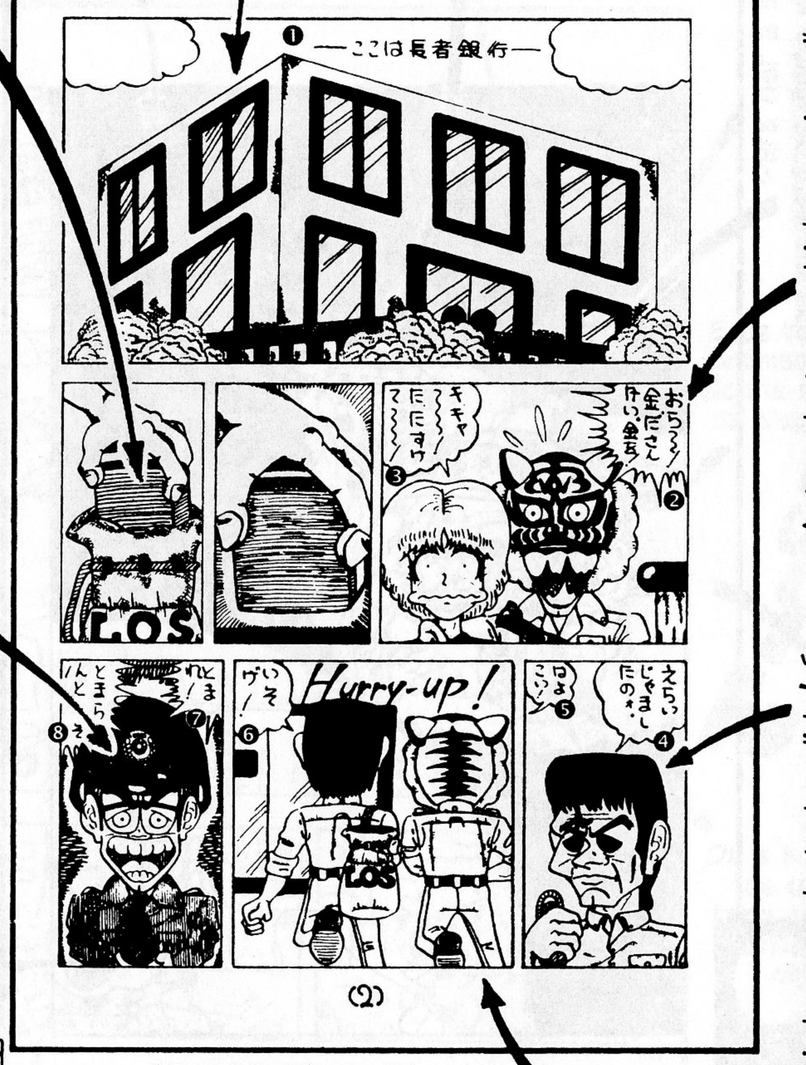
Assim é melhor, não?

Este desenho não está mau, mas onde existem janelas assim? Por causa delas, o prédio parece muito pequeno!

Antes deste quadrinho, seria melhor desenhar um banco cheio de gente. Como está, mais parece um assalto num supermercado!

Gostei da cara deste bandido! É um auto-retrato? Espero que não, por você! Em todo caso, parabéns!

Ele dá medo. Um efeito no plano de fundo seria bem-vindo, como abaixo.



"Penalidade", de Ikko, 15 anos, Osaka.

❶ BANCO DOS RICOS
❷ O DINHEIRO, RÁPIDO!
❸ SOCORRO!
❹ SALVE-SE QUEM PUDER!
❺ VEM!
❻ DEPRESSA!
❼ PAREM...
❽ ...OU EU ATIRO!

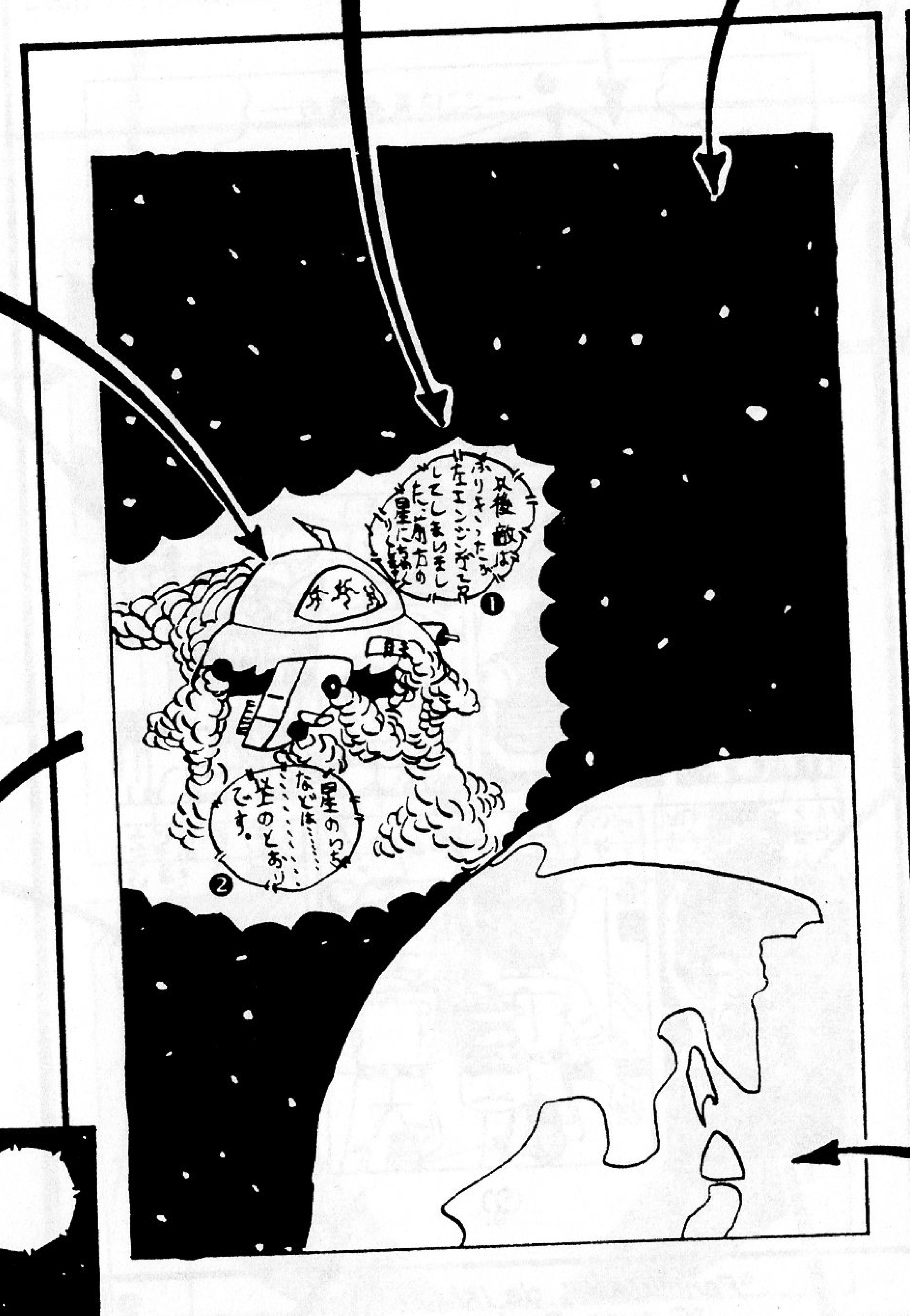
Para dar a impressão de que eles estão correndo, é preciso desenhá-los meio inclinados.

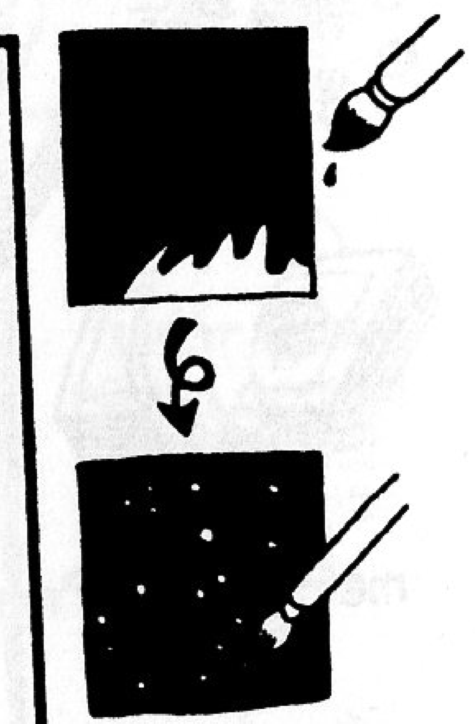
Os traços partem de um mesmo ponto central.

Os balões estão muito perto dos OVNIs!

Aqui, pinta-se primeiro o preto com nanquim.

É melhor colocar o OVNI afastado da Terra, pra dar a impressão de que ele vem de muito longe!





E depois, acrescentam-se as estrelas em branco, com pincel. É preciso fazer isso com cuidado.

Seria melhor assim.

Um objeto tão enorme como a Terra tem que ser desenhado num espaço bem grande, como o deste desenho.

"Eu sou um extraterrestre", de Koji Nakamura, 13 anos, Kanagawa.

❶ BOM. CONSEGUI ME SAFAR, MAS O MOTOR ESQUERDO DA MINHA NAVE ESTÁ QUEBRADO. VOU ATERRISSAR NESTE PLANETA QUE ESTÁ BEM NA MINHA FRENTE.
❷ ESSE PLANETA É A...

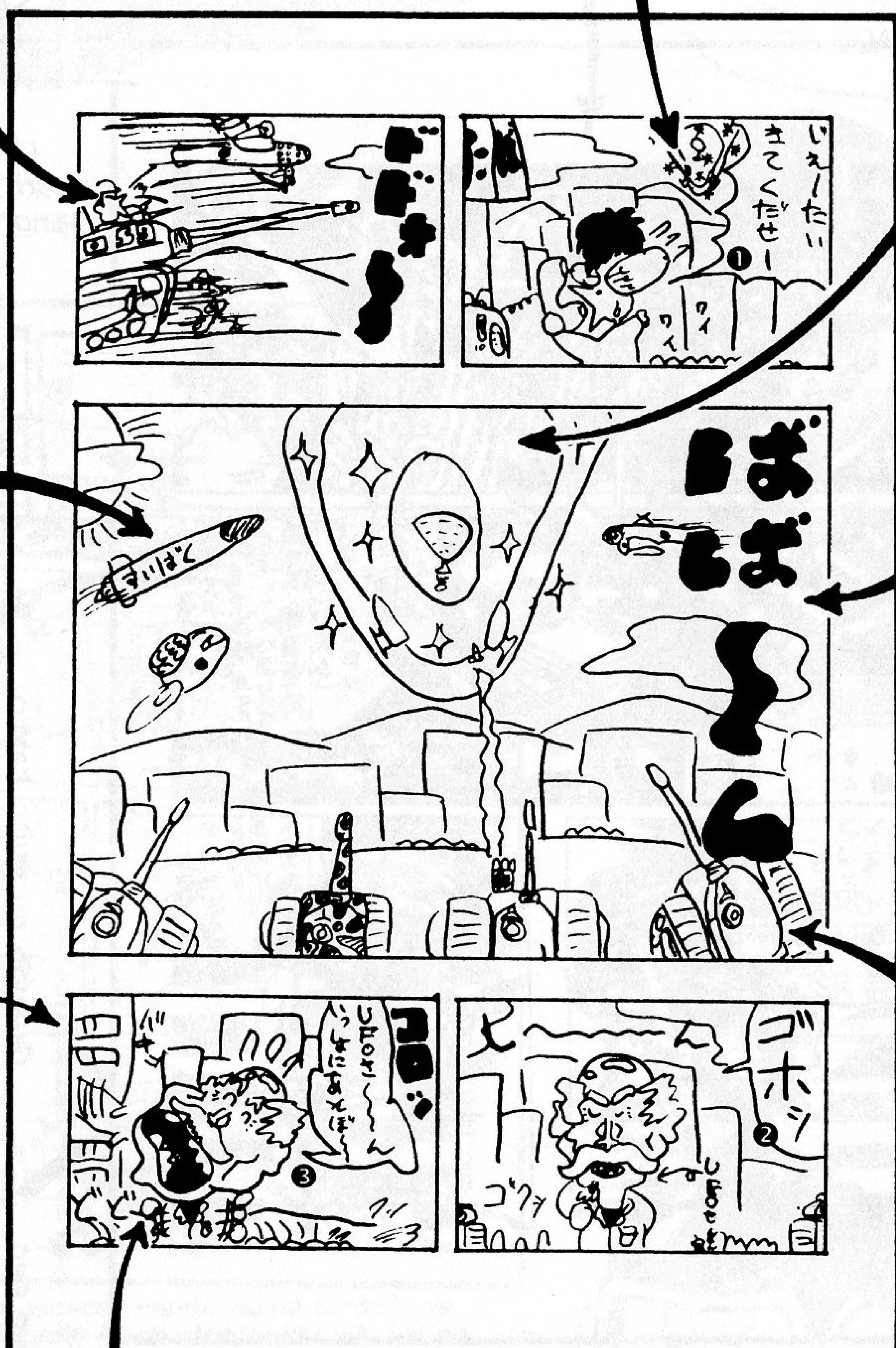
AS AULAS PRÁTICAS

Traços demais. Mal dá pra ver os pilotos dos tanques.

É bom usar a régua para desenhar os elementos do cenário, isso evita que a imagem fique "suja".

Para dar a impressão de estar voando, o OVNI tem que ser desenhado por inteiro.

Por que escrever "míssil" no objeto? É verdade, ele mais parece um batom...



Este tipo de onomatopéia ficaria melhor na diagonal.

ばば〜ん

Com letras cada vez maiores (o resto está ilegível)

Dá a impressão de que os tanques estão plantados no chão!

Neste tipo de *gag*, não é preciso colocar cenário. Isso acaba eclipsando o lado engraçado desse professor.

É bom desenhar os tanques meio de lado, assim.

"Perigo sobre nossas cabeças", de Sumio Kazamoto, 11 anos, Osaka.

A expressão do professor ficou ótima. A *gag* deu certo!

❶ SOCORRO, EXÉRCITO!
❷ COF.
❸ EI, OVNI! VEM BRINCAR COMIGO!!

Um quadrinho comum

É melhor evitar os quadrinhos sangrados. Não é muito agradável de olhar.

Um quadrinho sangrado

Não é necessário desenhar os espectadores tão minuciosamente.

Muitos erros de ortografia!

Quando há muito texto, é melhor dividi-lo em vários balões.

Parabéns pela expressão do personagem em pleno combate!

O personagem deve ser desenhado por inteiro em sua primeira aparição num mangá.

"A todo preço", Yojin Bo, 13 anos, Gunma.

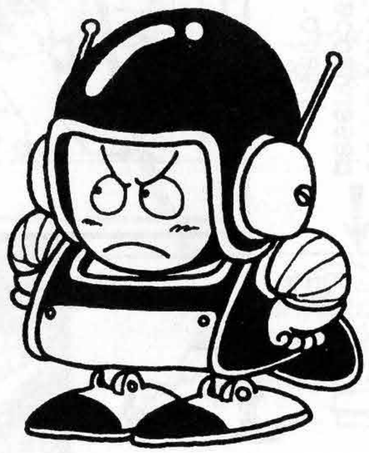
- ❶ AQUI É O GINÁSIO DE ESPORTES EISHU, EXPLODINDO EM GRITOS DOS TORCEDORES. É A FINAL DO DÉCIMO TORNEIO NACIONAL DE BOXE DE ESTUDANTES.
- ❷ ESSES DOIS ADIVERSÁRIO (SIC) ULTRAPASSA (SIC) MUITO O NÍVEL DOS COLEGIAL(SIC). SUPERLUTA À VISTA!
- ❸ SHIMAKA, CAMPEÃO DOS DOIS ANOS ANTERIORES DO TORNEIO NACIONAL...
- ❹ ...CONTRA NISHIMURA,13 ANOS, QUE CHEGOU À FINAL JÁ EM SUA ESTRÉIA NESSE TORNEIO.

É UM SUPERDOTADO!

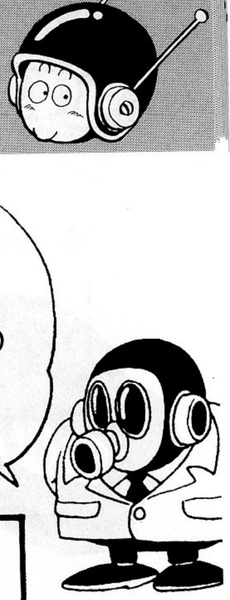
EI, OKADA! JÁ DISSE MIL VEZES QUE NÃO É PRA ME MANDAR MANGÁS DE BOA QUALIDADE!

"Pequeno acontecimento numa tarde", de Toyokazu Okada, idade desconhecida, Hyogo.

ACONSELHO QUE VOCÊ VIRE PROFISSIONAL. ESTE ESPAÇO É SÓ PRA INICIANTES!



- ❶ PEQUENO ACONTECIMENTO NUMA TARDE
- ❷ DE TOYOKAZU OKADA
- ❸ EU CHAMO ISSO DE CLONG-CLONG.
- ❹ VOCÊ ESTÁ CADA VEZ MELHOR, CARA.
- ❺ VOCÊ JÁ É UM PROFESSOR DE CLONG-CLONG.
- ❻ PÁRA! VAMOS INVENTAR UM JOGO MAIS INTERESSANTE.



"Bye Bye, Handy Love", de Motoharu Sanp, 15 anos, Tochigi.

Esta cena deveria ser maior.

Ele apareceu rápido demais.

Este desenho é inútil. Cada cena deve ser facilmente compreendida pelo leitor.

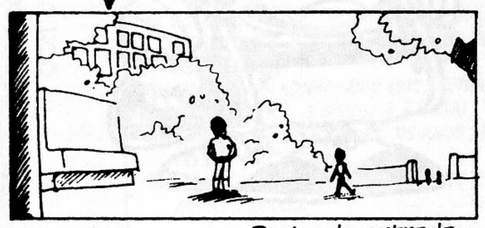
Esta cena seria melhor assim, com os personagens desenhados por inteiro.

Não há necessidade de usar dois quadrinhos para isto.

Parabéns! Um ótimo efeito de suspense!

Para direcionar um olhar, não é preciso mexer todo o corpo, basta virar o rosto.

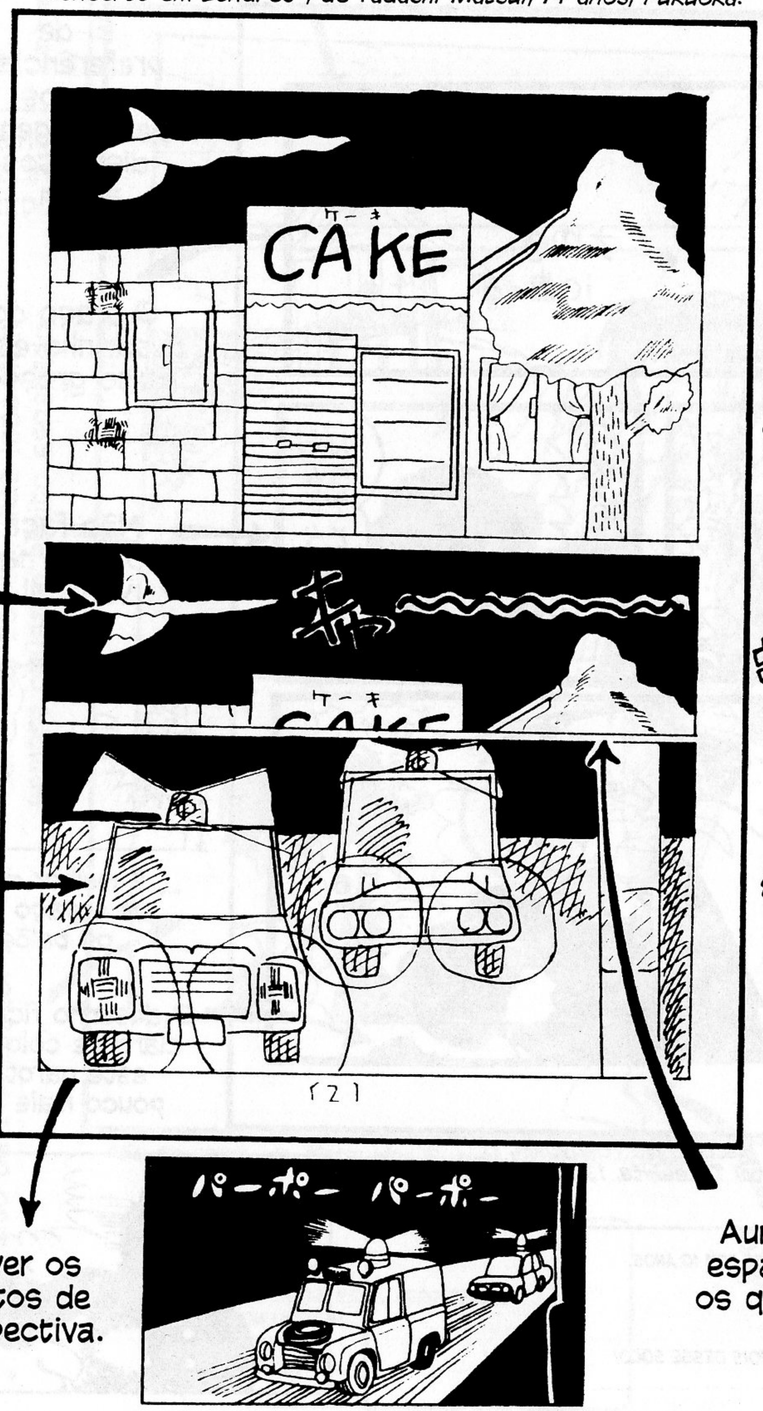
❶ A GINÁSTICA HOJE FOI BEM PUXADA.
❷ HUM...
❸ PFFF...
❹ VAMOS VOLTAR, SATSUKI.
❺ DESCULPE, MAS TENHO QUE PASSAR NUM OUTRO LUGAR, HOJE.
❻ VOU VOLTAR SOZINHA, ENTÃO.
❼ OI!
❽ QUEM ESTÁ AÍ?



É preciso desenhar uma cidade mais londrina, para ser fiel ao título "Concerto em Londres".

"Concerto em Londres", de Tadashi Matsui, 14 anos, Fukuoka.

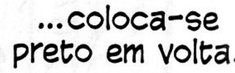
A lua tem uma cara bem engraçada! Ha, ha, ha! PARABÉNS!



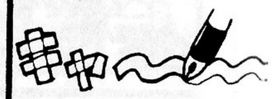
É melhor acrescentar onomatopéias de carro de polícia.

Rever os efeitos de perspectiva.

Onomatopéias ruins! Melhor fazer como abaixo.



Primeiro desenha-se a lápis...



...em seguida, com a pena...

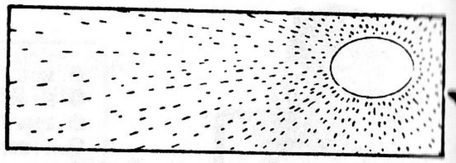
...coloca-se preto em volta.

Aumentar o espaço entre os quadrinhos.

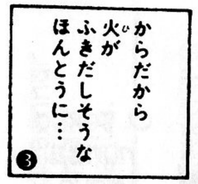
AS AULAS PRÁTICAS

AS AULAS PRÁTICAS

É preciso desenhar os raios mais minuciosamente. Um profissional sempre cuida deste tipo de detalhe.



Os raios de sol devem ser desenhados à mão, para dar um aspecto mais quente.



É melhor enquadrar o texto.

É melhor enquadrar todos os textos. Muitas vezes é tentador, por esnobismo, deixá-los soltos, mas isso nem sempre causa o efeito esperado.

Nunca se deve deixar um rosto inacabado! Parece um defeito de impressão...

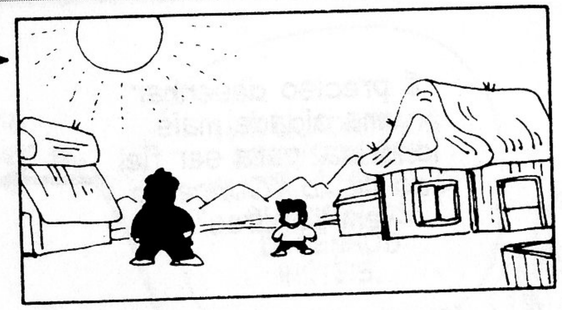
"Eu te amo", de Katsuhito Suzuki, 15 anos, Hokkaido.

Boa entrada do personagem principal! Merece os parabéns!

Desenhe melhor os sapatos, por favor!

- 1 UMPF.
- 2 CÉU LIMPO
- 3 QUE CALOR! ESTOU DERRETENDO!
- 4 COM LICENÇA!
- 5 O QUÊ?
- 6 QUE DIA!

Desenhe o chão do cenário a fim de apresentar melhor a cena.



E, de preferência, com os personagens dispostos assim.

O traço do quadrinho está muito grosso!

Bom desenho. Ele realmente dá medo!

Este texto é completamente inútil!

Não faça balões na vertical.

↔ É melhor deixar um espaço entre os balões.

O desenho ficará mais claro se colocarmos este garoto um pouco mais longe.

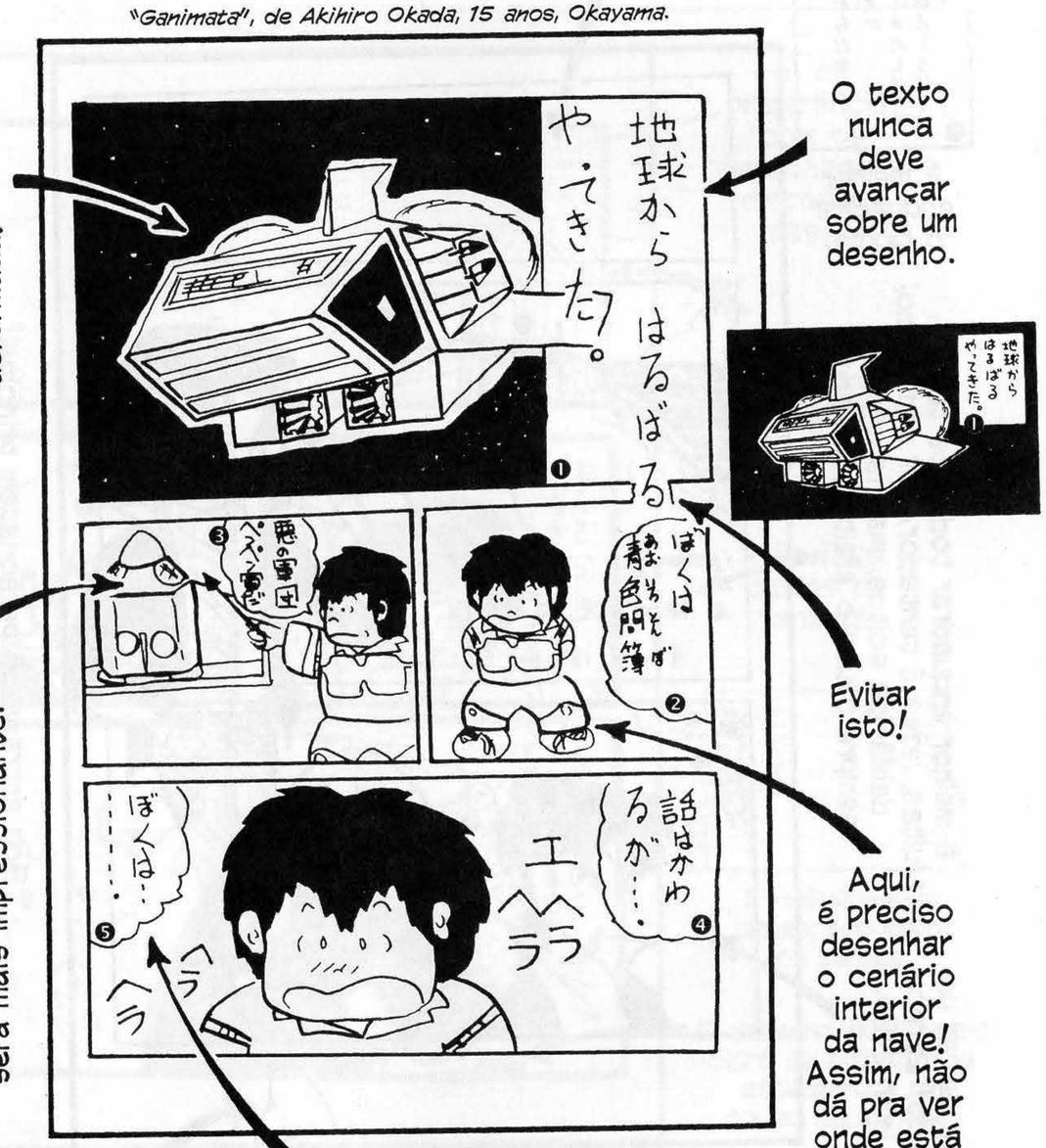
"A história de Tosuyuki", de Toshiyuli Takeshita, 13 anos, Osaka.

- 1 É PRIMAVERA. TOSUYUKI TEM 10 ANOS.
- 2 EI! CHEGA!
- 3 NÃO ME SUBESTIME!
- 4 O QUÊ?
- 5 VOCÊ VAI DORMIR DEPOIS DESSE SOCO!
- 6 AHHHH!

AS AULAS PRÁTICAS

❶ NAVE ESPACIAL VINDO DA TERRA.
❷ EU ME CHAMO TONBO AOIRO.
❸ ESTE É O GRUPO DE MALFEITORES "PEN PEN".
❹ A PROPÓSITO...
❺ ...EU SOU...

"Ganimata", de Akihiro Okada, 15 anos, Okayama.



Está impressionante, esta nave espacial... apesar de um pouco deformada!

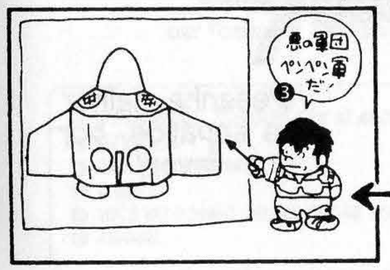
O texto nunca deve avançar sobre um desenho.

Evitar isto!

É melhor desenhar este objeto maior, como abaixo. O efeito será mais impressionante.

Aqui, é preciso desenhar o cenário interior da nave! Assim, não dá pra ver onde está o herói.

É legal deixar um pouco de suspense no final da página. Dá vontade de ver logo a próxima página!



O personagem foi desenhado menorzinho.

AS AULAS PRÁTICAS

"Pra mim tanto faz", Kyosuke Takatani, 12 anos, Saitama.

Não se esqueça da profundidade!

Os traços deste quadrinho são muito finos. É melhor respeitar 1 mm de espessura.

Estão faltando cenários. Não dá pra saber em que tipo de quarto ele dorme. Também não dá pra saber se ele dorme numa cama ou num tatame.

Coloque os balões sempre no alto.

Dá a impressão que este homem está de pé. Melhor modificar um pouco esta imagem.

Ele tem uma cara bem ridícula! Adoro este tipo de personagem!!

Se é de noite, o segundo plano tem que ser preto.

"Hot-dog pairetsu", de Kiyoshi Nakamura, 12 anos, Okinawa.

Assim fica mais claro!

❶ É DE NOITE.
❷ ZZZZZZ
❸ HOP!
❹ PCHIU...

O autor deste mangá estava tão concentrado que se esqueceu completamente de mostrar a paisagem. É preciso mostrar onde está o ônibus.

O ônibus vem, em seguida, aqui.

Um só quadrinho basta para estas duas cenas.

Não misture demais as onomatopéias e os desenhos.

Coloque branco em torno das letras pra destacá-las.

Este balão também é inútil. Um mangá é feito para que os leitores o compreendam.

Como o fundo não está bem definido, é melhor reforçar os traços do que está na frente.

"Black!", de Shinobu Adachi, 15 anos, Kanagawa

Este balão é inútil. Mesmo se somos tentados a colocá-lo, é melhor evitar. Não é nada chique, e sim pesadão.

Esta onomatopéia está muito grande, está eclipsando o personagem.

Os traços deste quadro estão muito finos!!

"Senhor Arigatô", Yuichiro Wakato, 15 anos, Aichi.

Evite os traços oblíquos. Ficam muito pesados!

Para dar mais efeito a esta aparição, é bom acrescentar a mesma imagem sem o personagem antes da cena principal.

Difícil imaginar que se trata de um robô!

ギギ……

Por que não acrescentar uma imagenzinha como esta, logo antes da cena, para ficar mais fácil de identificar?

Esses traços oblíquos são inúteis. É melhor reduzi-los!

Faça com cuidado as letras das onomatopéias.

Ficou bonito!

Nas onomatopéias, desenhe direitinho os cantos das letras.

PARA DESENHAR UM IMÓVEL, É PRECISO:
1) ACRESCENTAR UM CAMINHO NA FRENTE DELE, SE POSSÍVEL.
2) ACRESCENTAR OUTROS IMÓVEIS EM VOLTA, PRA SABER DE QUE TAMANHO É O IMÓVEL PRINCIPAL.
3) DESENHAR SEMPRE AS PROFUNDIDADES.

Se seguirmos estes conselhos à risca, o desenho fica assim.

É absolutamente necessário saber desenhar os imóveis!!

Os pequenos objetos devem ser desenhados detalhadamente.

Este rosto não está nada mau! Ele me lembra um técnico de time de beisebol.

É preciso colocar neste desenho um objeto que mostre a função do personagem (por exemplo, uma placa indicando "diretor", na porta).

Insira mais detalhes nos objetos menores.

Acrescente um cenário pra que a gente possa saber onde ele está.

Texto demais! As palavras devem ser o mais simples possível.

❶ IMBECIL!
❷ OS IRMÃOS HARRY SÃO PARTICULARMENTE PERIGOSOS. É PRECISO DETÊ-LOS O MAIS CEDO POSSÍVEL, PARA EVITAR QUE MAIS VIDAS CORRAM PERIGO. QUANTAS VEZES VOU TER QUE REPETIR ISSO?
❸ SINTO MUITO...

Traços mais audaciosos seriam preferíveis nos cabelos.

Quando tem sol, é preciso desenhar também os cenários no chão!

Sempre coloque os balões no alto!

Evite os traços oblíquos. É melhor acrescentar um cenário.

Para o bronzeado, uma retícula n. 61 é perfeita.

Retícula n. 61.

"Magic Boy", de Junicho Kazaoka, 15 anos, Aichi.

Ha, ha, ha!! Mantaro Yorozu... que nome gozado! Pense sempre em nomes originais e fáceis de decorar para seus personagens principais!!

❶ DIA 1º DE SETEMBRO, CÉU BEM CLARO...
❷ AS FÉRIAS TERMINARAM, AS AULAS ESTÃO RECOMEÇANDO...
❸ EU ME CHAMO RISUKÉ MAEBA, E ESTOU NA PRIMEIRA SÉRIE DA ESCOLA OCHIBA.
❹ RISUKEEEEEEE!
❺ OI! QUANTO TEMPO!
❻ ELE SE CHAMA MANTARO YOROZU. É MEU MELHOR AMIGO, ESTAMOS NA MESMA CLASSE.

Pense em variar o ângulo dos rostos.

❶ UFA!
❷ UM COPO D'ÁGUA, POR FAVOR.
❸ O QUE ESTÁ ACONTECENDO?
❹ POR AQUI.
❺ FUUU!

"Canção das Serpentes", Taro Kamijo, 12 anos, Saitama.

Mais detalhes no cenário. E pare com esses traços oblíquos!

Não corte esta parte!

Num mangá, é melhor evitar cortar um rosto, com exceção dos primeiros planos.

Seria bom colocar este personagem inteiro em algum lugar.

Hum, que boa idéia inserir imagens como estas. Aumenta o efeito de sofrimento dos personagens. Espertinho, este autor!

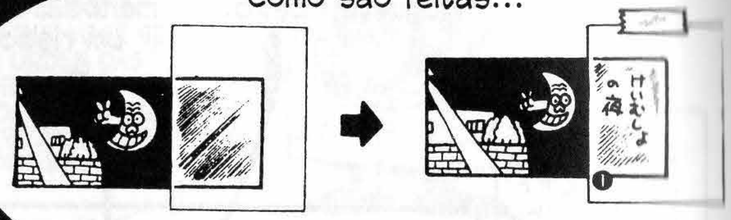
Por outro lado, é melhor evitar este tipo de divisão, que pode confundir o leitor. Ninguém é perfeito!

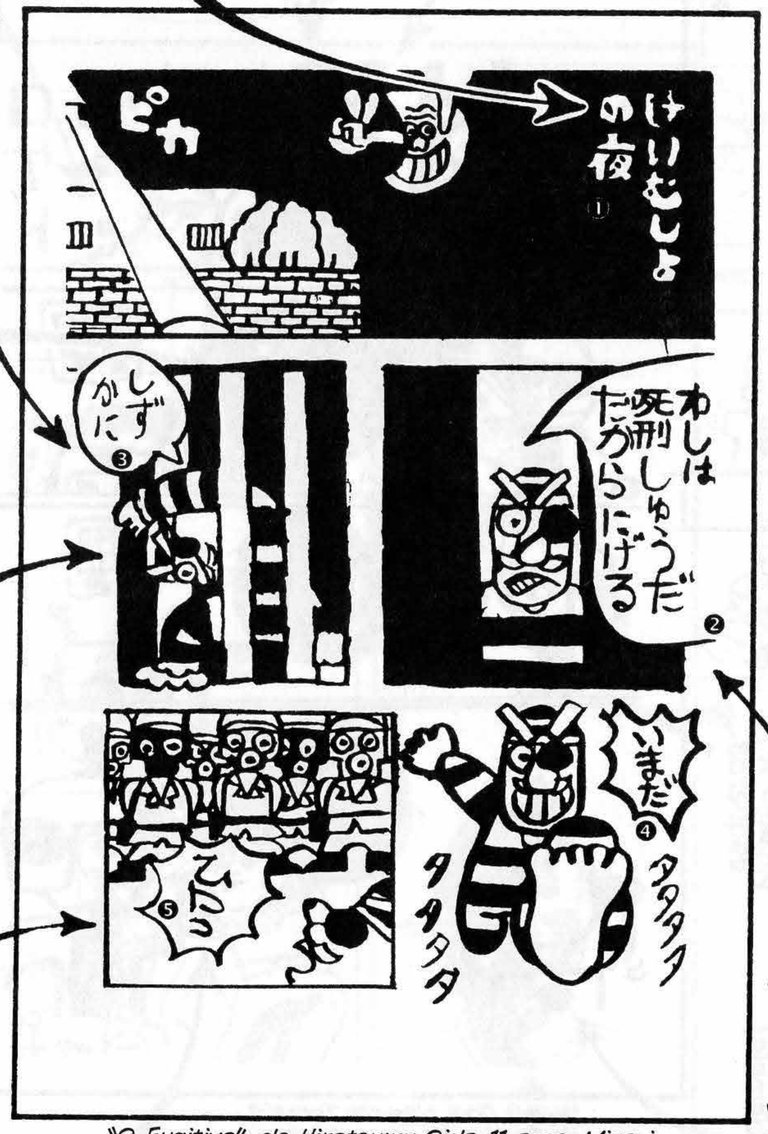
Se você não consegue colorir as zonas muito próximas das bordas com o pincel...

...use uma hidrográfica e uma régua...

...e, em seguida, use o pincel no resto.

É a impressora que faz letras assim. Vamos ver como são feitas...





Seria melhor serrar as grades.

Um profissional não desenha com pincel, e sim com pena.

Vamos colocar um papel semitransparente no lugar desejado e, em seguida, prender com durex. Desenhemos as letras no papel e... pronto!

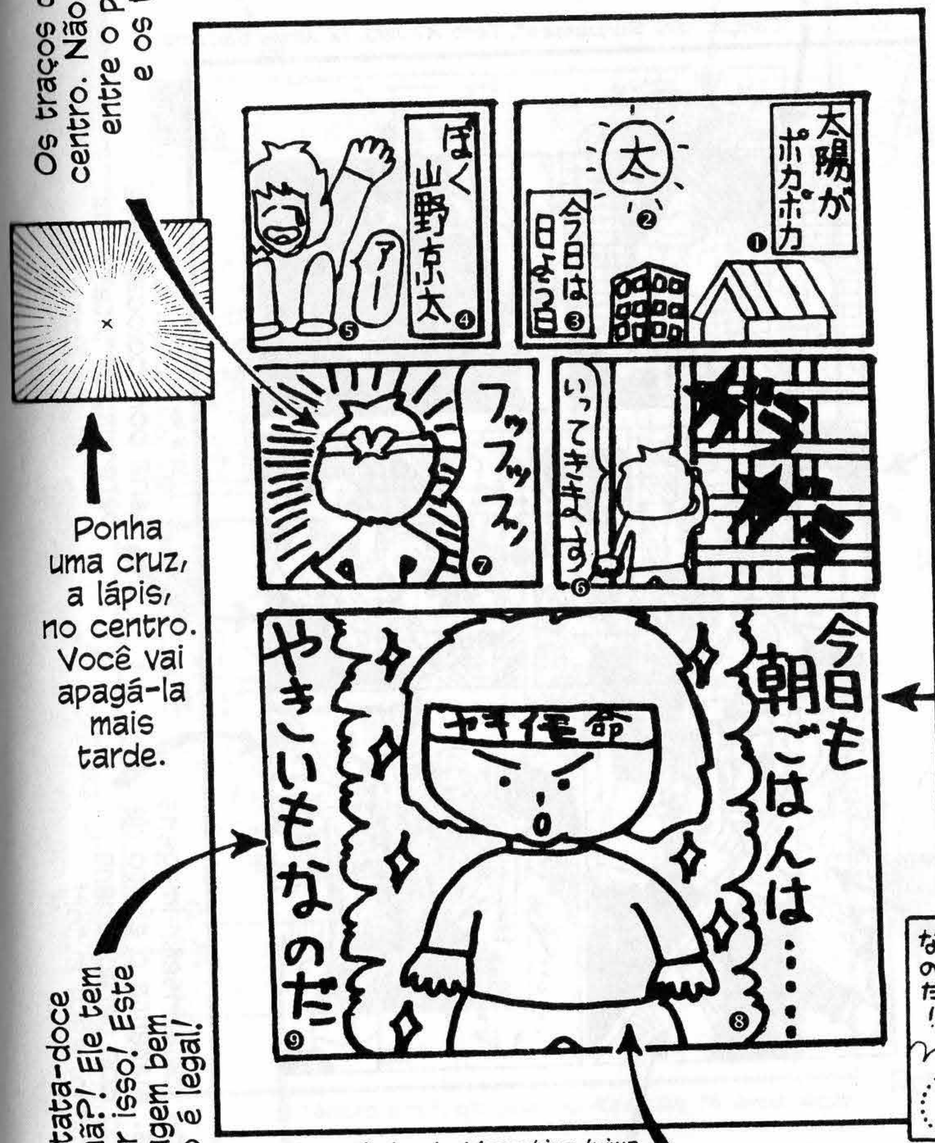
Ha, ha! Estas palavras me agradam! Ele está fugindo porque está condenado à morte. Está bem ferrado, este herói!

"O Fugitivo", de Hirotsumu Oida, 11 anos, Miyagi.

❶ À NOITE NUMA PRISÃO...
❷ FUI CONDENADO À MORTE! ENTÃO, VOU FUGIR!
❸ BEM DEVAGAR...
❹ AGORA!
❺ HIIIII!!

É preferível limitar o texto a um quarto da imagem.

Os traços devem sair do centro. Não deixe espaço entre o personagem e os traços.



Ponha uma cruz, a lápis, no centro. Você vai apagá-la mais tarde.

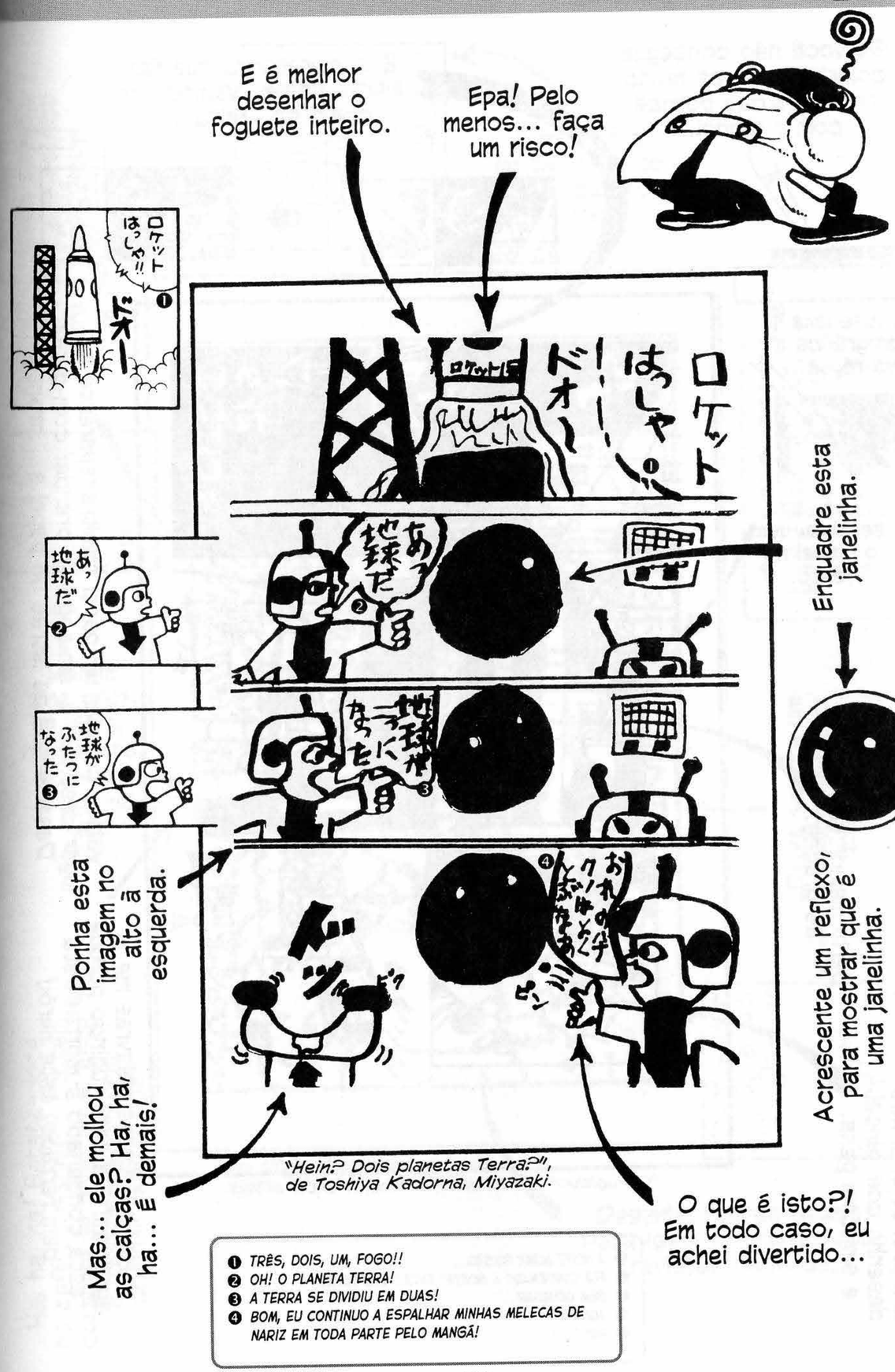
Deixe sempre um espaço embaixo dos balões.

❶ QUE DIA LINDO!
❷ QUE SOL!
❸ É DOMINGO.
❹ EU ME CHAMO KYOTA YAMANO.
❺ AH!
❻ VOU EMBORA.
❼ PFF, PFF, PFF...
❽ TODAS AS MANHÃS, COMO BATATA-DOCE...
❾ ...NO CAFÉ DA MANHÃ.

Ha, ha, ha! Batata-doce no café da manhã?! Ele tem coragem de dizer isso! Este é um personagem bem original. Isso é legal!

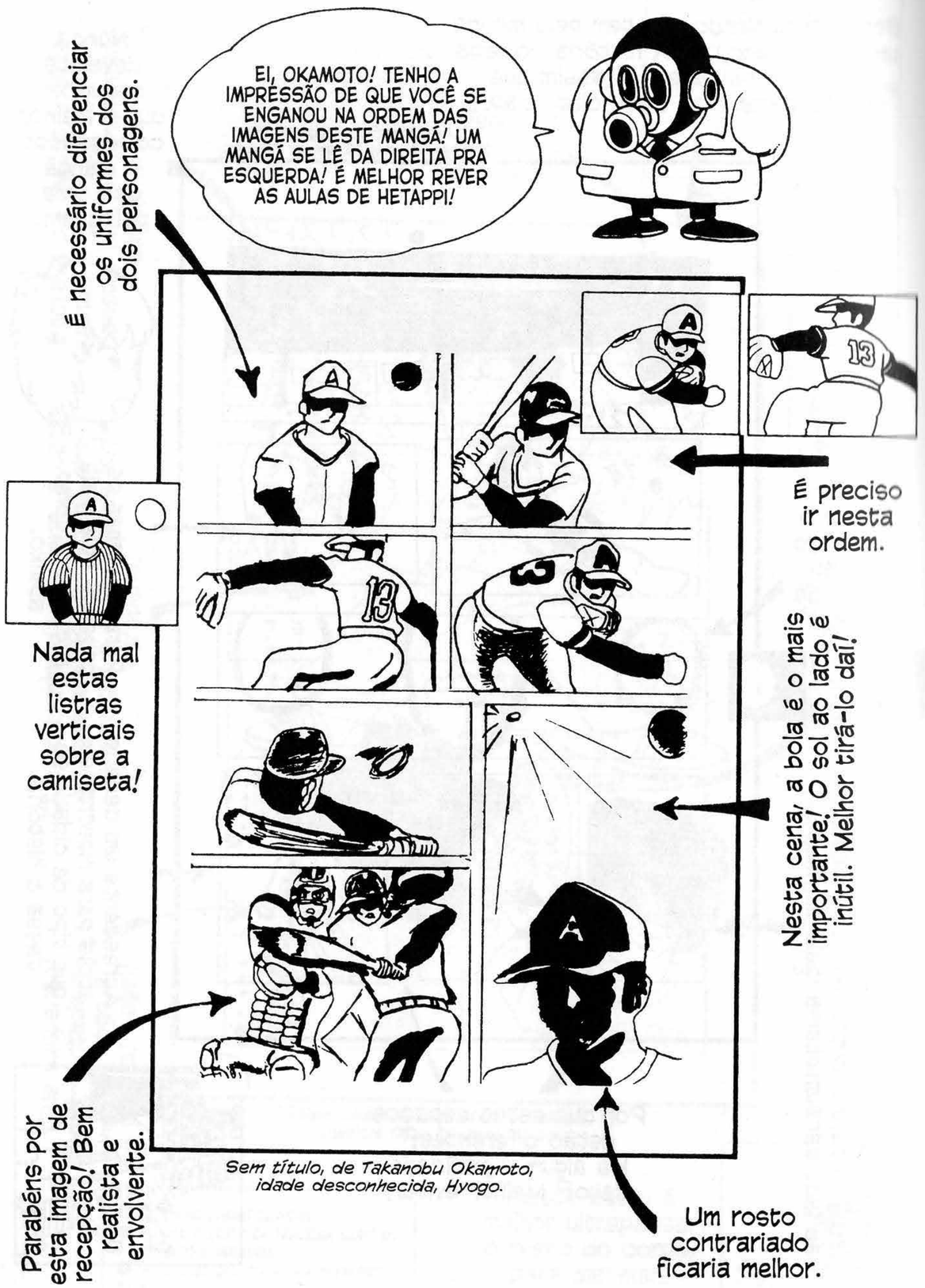
Sem título, de Masashiro Iniwa, idade desconhecida, Osaka.

Desenhe roupas atuais! Para isso, arrume algumas revistas de moda!



"Hein? Dois planetas Terra?", de Toshiya Kadorna, Miyazaki.

❶ TRÊS, DOIS, UM, FOGO!!
❷ OH! O PLANETA TERRA!
❸ A TERRA SE DIVIDIU EM DUAS!
❹ BOM, EU CONTINUO A ESPALHAR MINHAS MELECAS DE NARIZ EM TODA PARTE PELO MANGÁ!

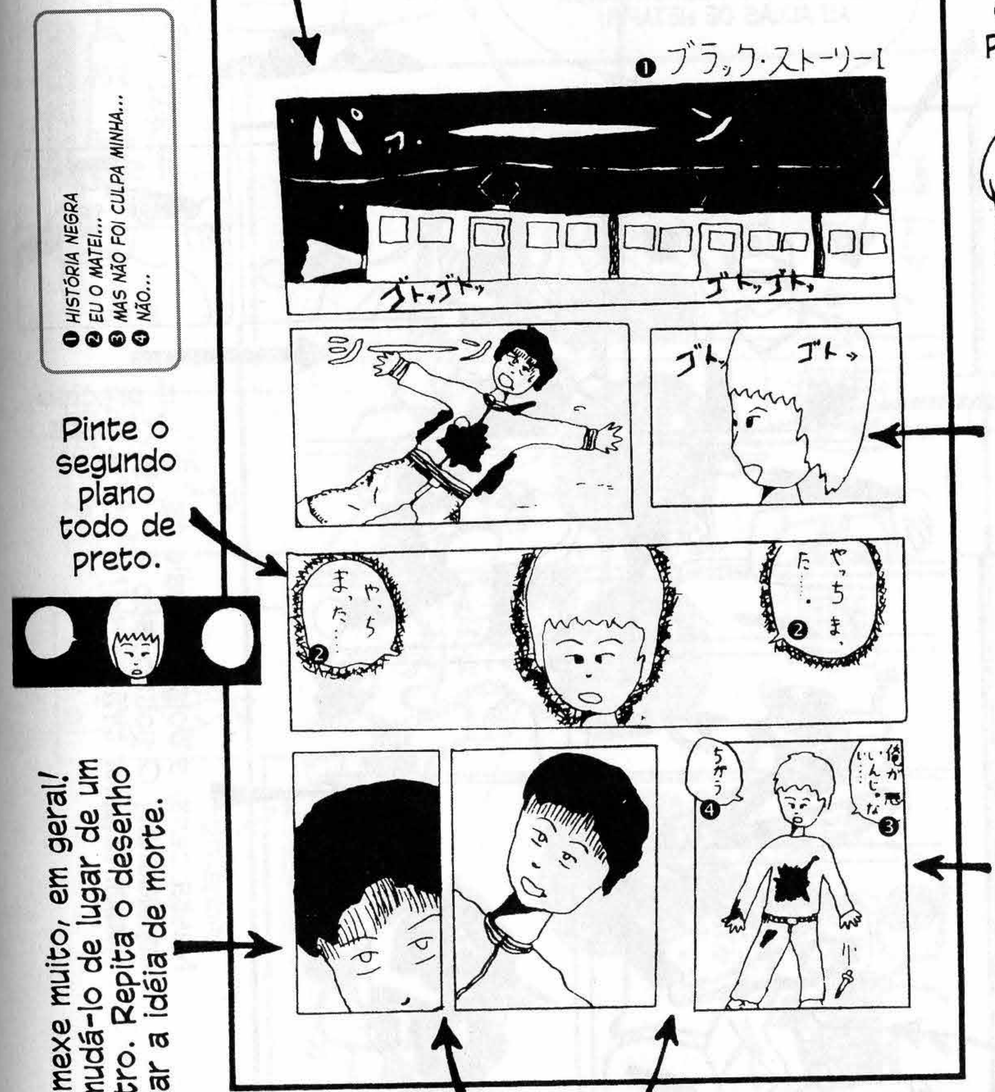


Sem título, de Takanobu Okamoto, idade desconhecida, Hyogo.

Bom, estou vendo que tem pelo menos um que me escuta! A história começa com uma paisagem! É assim que se faz, parabéns! Clap, clap, clap!!

Nunca devemos esquecer que é melhor começarmos o mangá com uma paisagem.

"Uma História Negra", de Takaasi Amou, 12 anos, Tóquio.

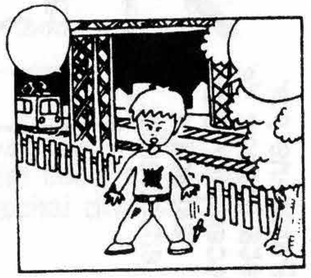


❶ *HISTÓRIA NEGRA*
❷ *EU O MATEI...*
❸ *MAS NÃO FOI CULPA MINHA...*
❹ *NÃO...*

Pinte o segundo plano todo de preto.

Para desenhar os cabelos, seja mais audacioso, como abaixo.

Acrescente um cenário atrás para mostrar em que tipo de cidade se passa a história.



Um cadáver não se mexe muito, em geral! Então, tente evitar mudá-lo de lugar de um quadrinho para o outro. Repita o desenho ao lado para ampliar a idéia de morte.

Por que estes espaços estão diferentes? Há algum significado nisto? Melhor evitar!

Escreva os textos a lápis. Quando a gente os escreve a caneta, eles são impressos diretamente.

Deixe os quadros. É melhor.

Que boa entrada em cena, a deste personagem! Eis um mangá cheio de energia e agradável de ler! Parabéns!

Que suspense! Dá vontade de virar logo a página! Legal!

Sobre a porta está escrito "Quarto de Sen-Chan". Mas onde está o herói, então? Dentro ou fora do quarto?

Ei! Só a cabeça dele está saindo deste quadrinho!

"Sen-Chan, desenhista de mangá", Junichi Oka, 15 anos, Oichi.

❶ *OI! EU ME CHAMO SEN-CHAN.*
❷ *EU SOU O SEXTO DA TERCEIRA SÉRIE NO COLÉGIO KUMIYADEN!!*
❸ *VOCÊ SABE QUE TENHO MUITO TALENTO...*
❹ *É QUE...*

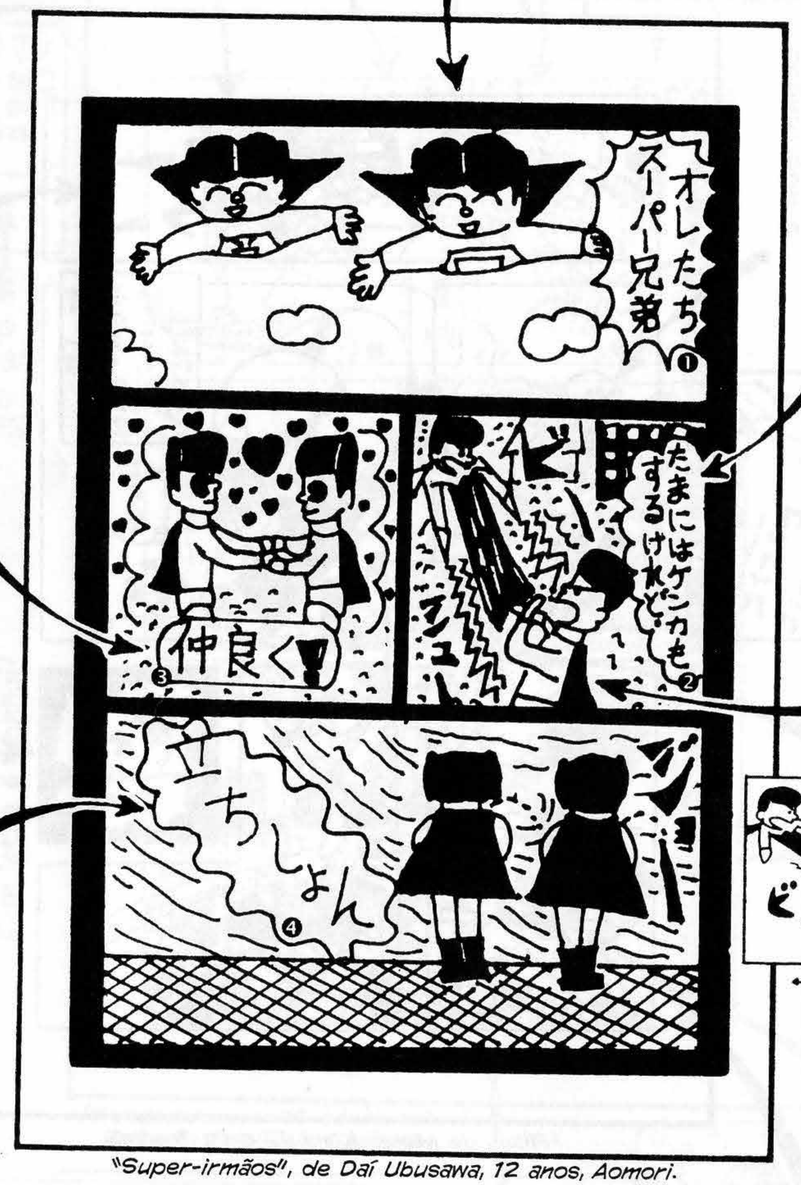
Neste caso, é melhor ultrapassar o resto do corpo, para dar mais destaque.

Quadros muito grossos tornam o mangá muito escuro. Melhor afiná-los.

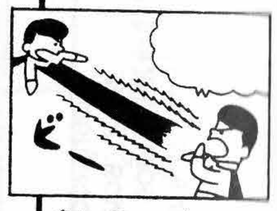
Suprima estes desenhinhos ambíguos, pra dar mais destaque aos coraçõezinhos.

Coloque os balões nos cantos de cima.

É melhor desenhar os personagens mais afastados longe, em cenas assim.



Uau! Que tombo! Ha, ha, ha!!



Fica mais claro.

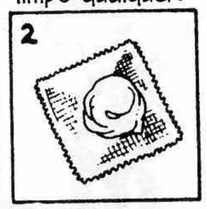
"Super-irmãos", de Daí Ubusawa, 12 anos, Aomori.

❶ NÓS SOMOS OS SUPER-IRMÃOS!
❷ A GENTE BRIGA, ÀS VEZES - ALIÁS, SEMPRE!
❸ JUNTOS!
❹ A GENTE FAZ XIXI!!

Apesar de ter feito muitas críticas, gostei deste mangá! Parabéns pela originalidade, Ubusawa!!

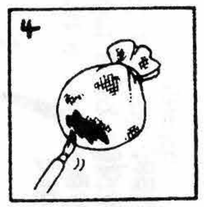
Para este tipo de desenho, vamos usar um truque.

Faça uma bola de pano, usando um trapo limpo qualquer.

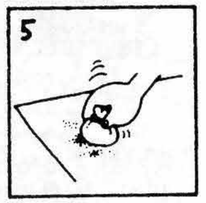


Envolva essa bola com gaze.

Amarre com um elástico.



Coloque nanquim.



E carimbe a folha.

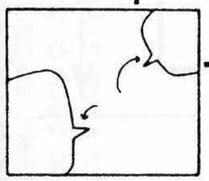
❶ ...E AQUELA PESQUISA QUE EU ENCOMENDEI?
❷ O GOLEIRO É...
❸ ...KORYUKEN KEENPO.

Melhor caprichar nos detalhes, aqui.

Quem é este cara?

Desenhe os balões direitinho.

"Ashura Kent", Tamtsu Kato, 14 anos, Kamaagawa.



Ponha sempre a ponta do balão na direção da pessoa que está falando.

Evite os traços "sujos"!

AS AULAS PRÁTICAS

Faz 120 páginas que estou dizendo pra deixar um espaço embaixo dos balões!!

Use a régua pra fazer os traços.

O texto dos balões deve ser escrito a lápis.

O balão deve ficar no alto, que diabo!

Muito bem! Desenhe mais cenas exageradas como esta!!

Legal a idéia de colocar um cofrinho. Então, vale a pena desenhá-lo com maior destaque. Sua letra é bonita!

É melhor evitar colocar as onomatopéias em cima dos personagens!

Este desenho ficaria melhor assim.

Desenhe mais detalhadamente as moedas de 10 centavos.

"Trabalhador por 10 centavos", Kyosuke Takahashi, Saitama.

❶ *MEU CARO AMIGO, TENHO UM TRABALHO PARA VOCÊ. A PADARIA KEN-CHAN ESTÁ PEGANDO FOGO. VÁ ATÉ LÁ, RÁPIDO!*
❷ *ESTÁ CERTO, MAS EU COBRO CARO, E SÓ ACEITO DINHEIRO VIVO!*
❸ *PODE IR!*
❹ *UAU!*
❺ *APLAUDA!!*

AS AULAS PRÁTICAS

Nesta abertura, seria melhor desenhar um estádio por inteiro, cheio de espectadores.

Mude um pouco a posição das onomatopéias e dos balões.

Reduza o número de aclamações a apenas uma.

Nunca ponha um texto encavalado sobre vários quadrinhos. Fica muito confuso!

Este rosto orgulhoso está bem desenhado!!

Desenhe bem esta cena. A onomatopéia não basta!!

"Plitz", de Masaji Kami, 12 anos, Toyama.

❶ *ÁRBITRO*
❷ *ATÉ A NOITE, SUKIYAKI!*
❸ *PLAY BALL!*
❹ *EU ME CHAMO FURITSU HICCHIYA. MEU APELIDO É PLITZ!*
❺ *VAI!*
❻ *EI! PARE!*
❼ *AI!!* ❽ *DESCULPE!*
❾ *EU SOU DO TIME PEANUT.*
❿ *NADA MAU!*

AS AULAS PRÁTICAS

Os traços do quadrinho e os do desenho estão da mesma grossura! Para não confundi-los, faça as linhas do quadrinho mais espessas.

"Os bobalhões", de Tadashi Akasake, 12 anos, Iwate.

Que quarto horroroso! Isso mostra bem a personalidade do personagem. Parabéns!

Dá a impressão de que ele está flutuando no ar.

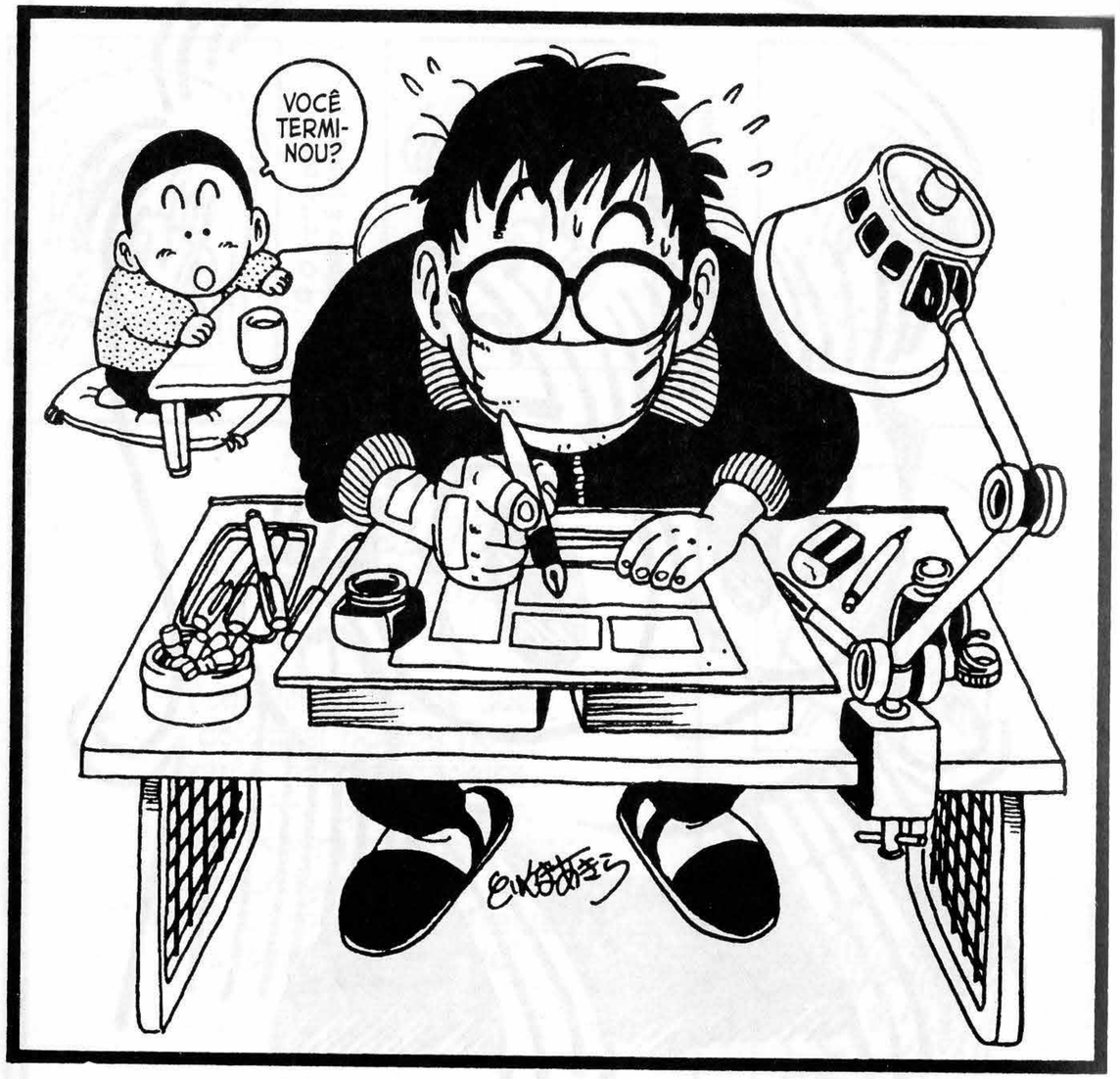
Isso muda quando acrescentamos uma almofada.

Parece uma batata frita! Não se desenham portas deste jeito!

Só esse cara aparece! É preciso acrescentar um ou dois outros personagens.

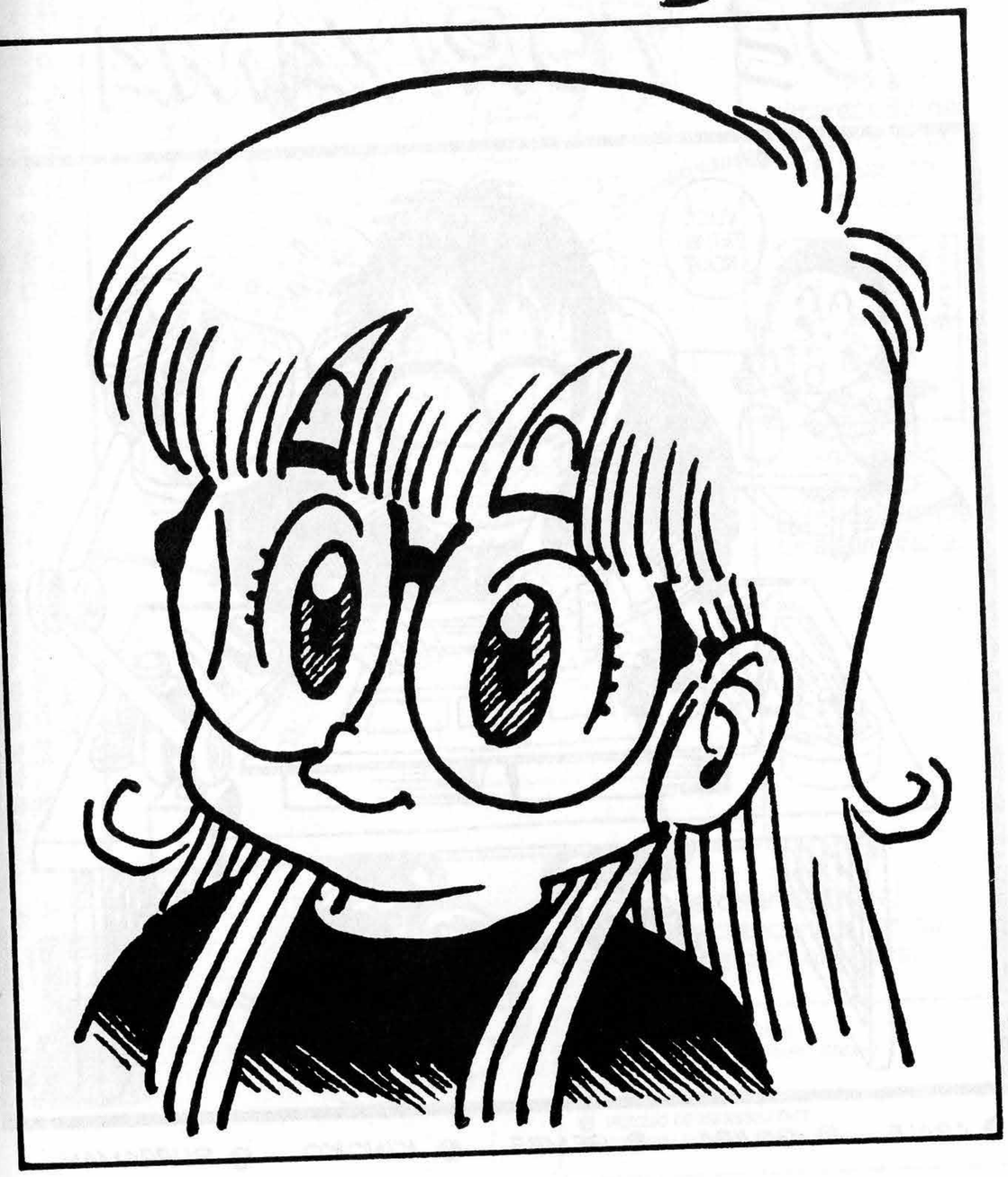
❶ *VÊ SE ACABA ISSO RÁPIDO!*
❷ *É O FECHAMENTO DA REVISTA GORILA!*
❸ *MAIS TARDE.*
❹ *QUANDO VOCÊ VAI COMEÇAR?*
❺ *PRECISO DE UM ASSISTENTE!*
❻ *BOM. VOU PROVIDENCIAR UM ASSISTENTE.*

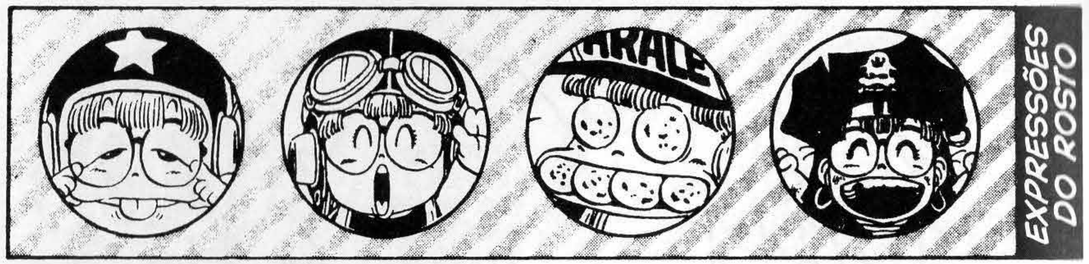
OS PERSONAGENS DE TORIYAMA

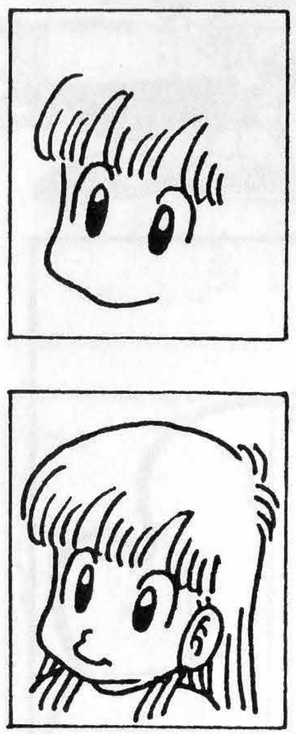


❶ *ARALE* ❷ *GAJIRA* ❸ *SEMBE* ❹ *KINOKO* ❺ *SUPPAMAN*

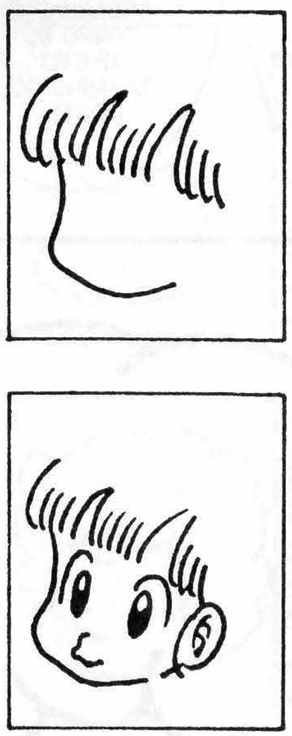
ARALE NORIMAKI



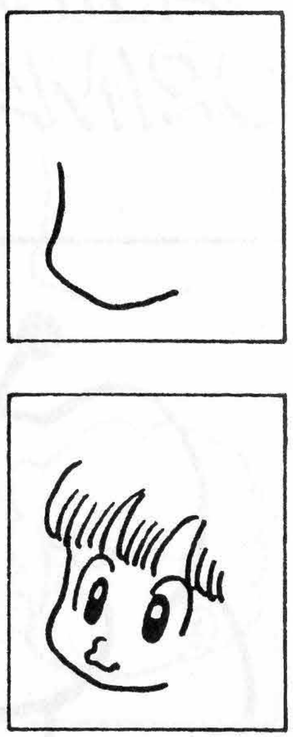




❻ O corte de cabelo é assim.



❺ Orelhas arredondadas. Atenção às proporções do rosto!



❹ O nariz e a boca, que estão ligados.

❸ Os olhos que ocupam a metade do rosto.

❷ Agora a testa, prestando bem atenção nos cabelos.

❶ Comecemos tranqüilamente pelo perfil.

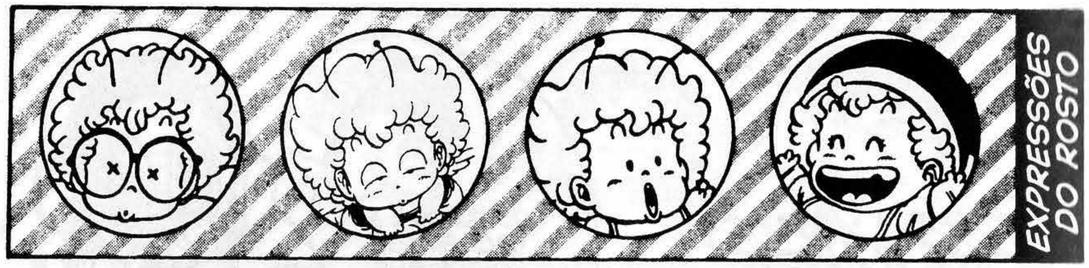
❼ Os óculos: mais da metade do rosto.

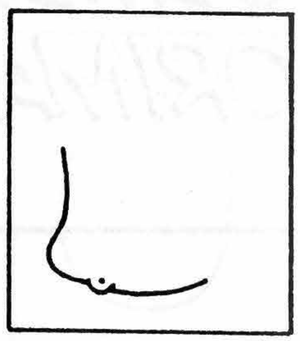
❽ E, pra terminar, as sobrancelhas entre os cabelos.

CONSELHO DE TORIYAMA

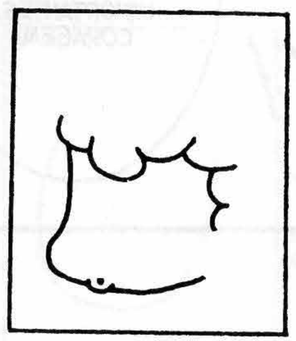
Todo mundo sabe que coloquei óculos nos robôs por brincadeira. Mas, por causa disso, tenho agora que desenhar personagens cada vez mais complicados! Treine bastante com Arale!

GAJIRA NORIMAKI

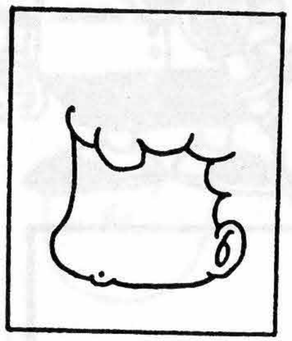




❶ Comecemos pelo perfil e pela boca.



❷ A testa, assim.



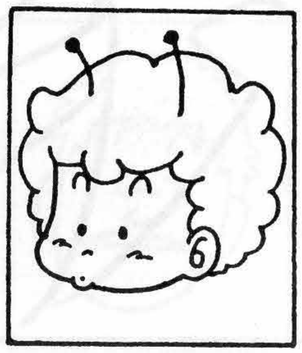
❸ A orelha... bem delicada.

❹ Os cabelos um pouco ondulados.

❺ Os olhos no centro do rosto e o nariz bem debaixo deles.

❻ Sobrancelhas redondas.

❼ Os risquinhos sobre as bochechas são bem finos.

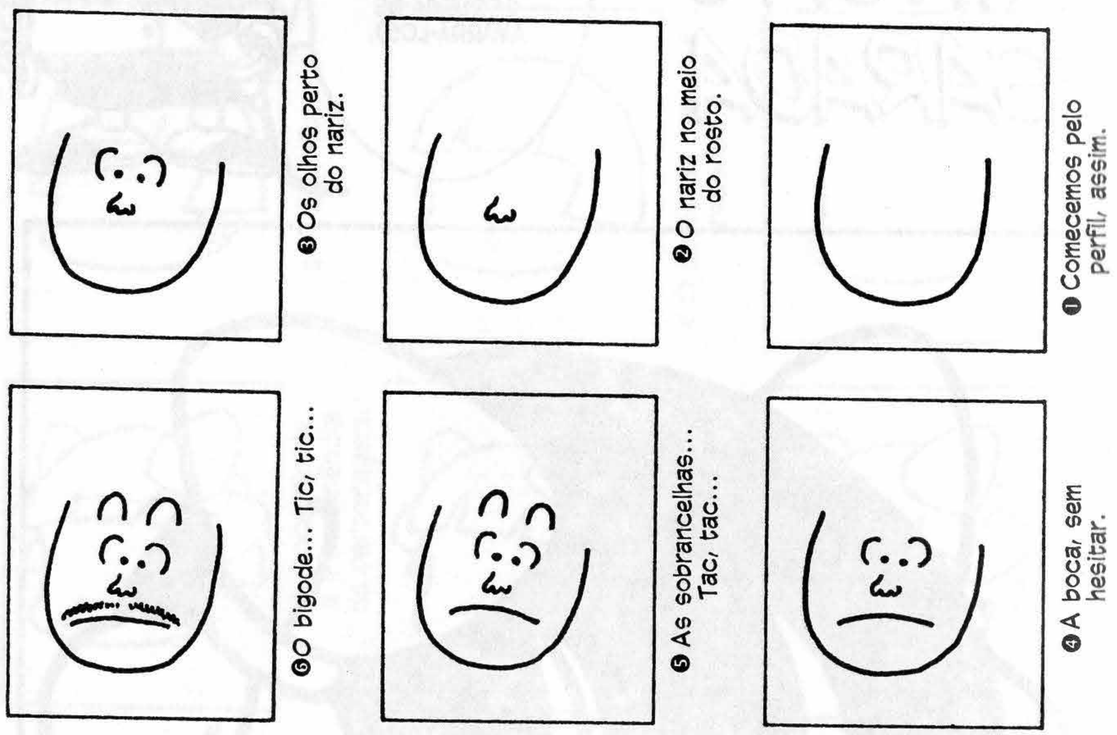


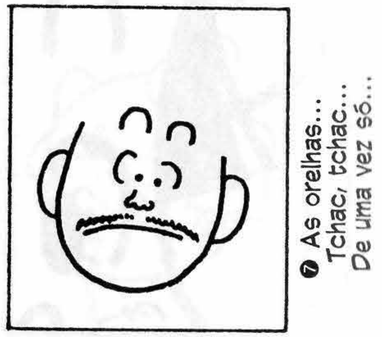
❽ Pra acabar, as antenas.

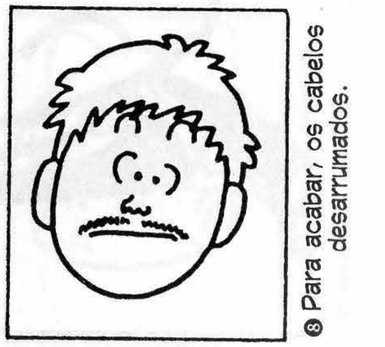
CONSELHO DE TORIYAMA

Criei este personagem desenhando o bebê de minha irmã. Se você dominar a técnica de desenhar os cabelos, estará totalmente apto a desenhar Gatchan. Parece fácil, mas não é...

SEMBE NORIMAKI



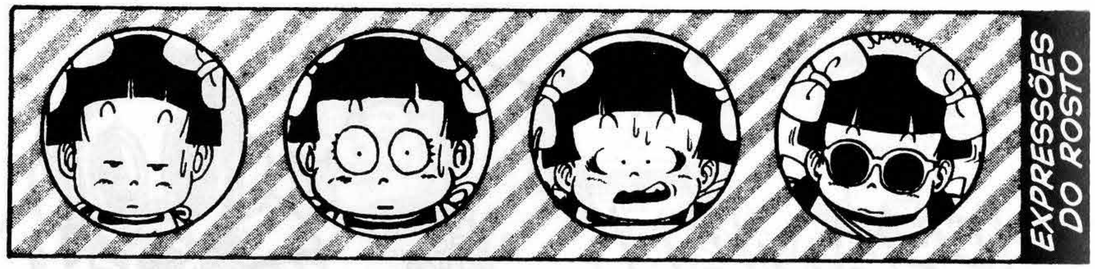


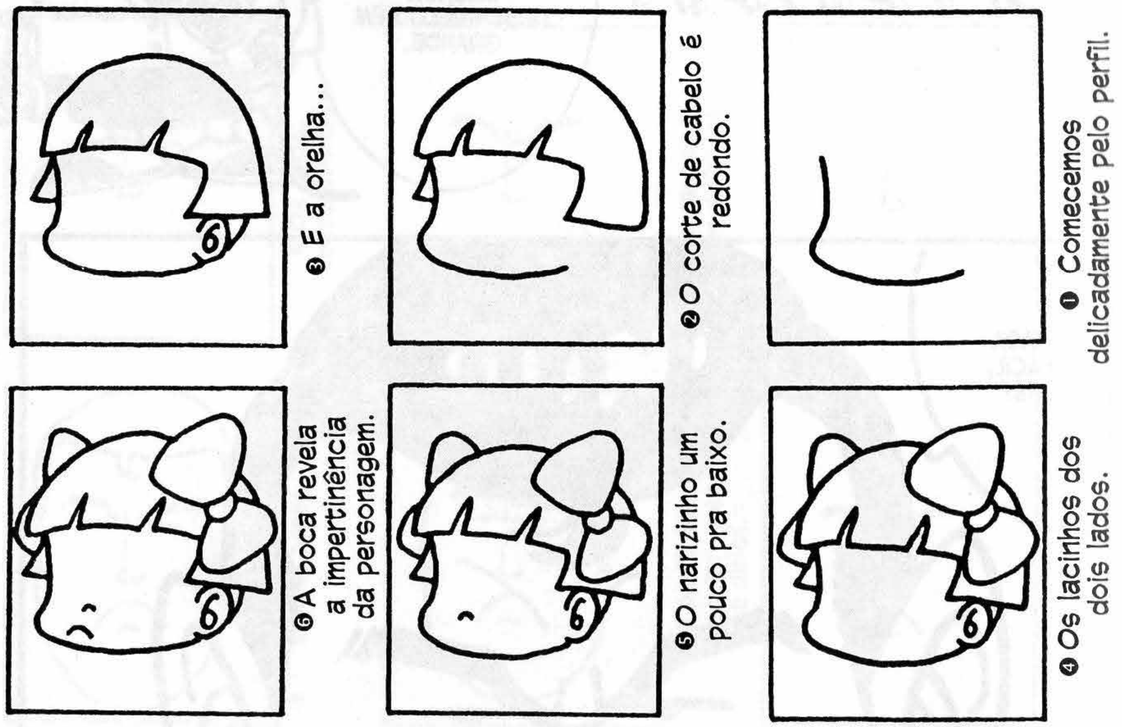


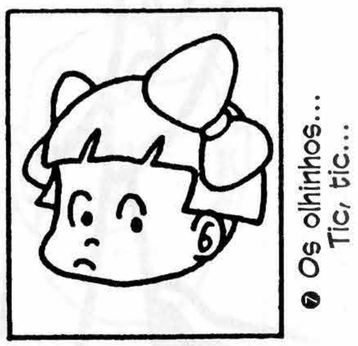
CONSELHO DE TORIYAMA

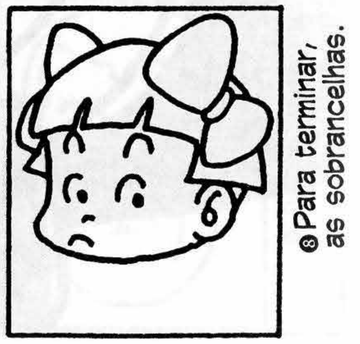
Dizem que a aparência obscena de Sembe é como a minha. Não é verdade! A expressão comum de Sembe é rara! Acho que esse desenho é relativamente fácil de fazer.

KINOKO SARADA





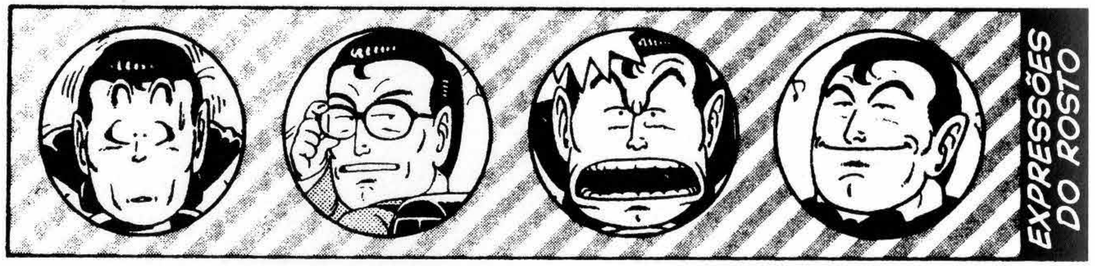


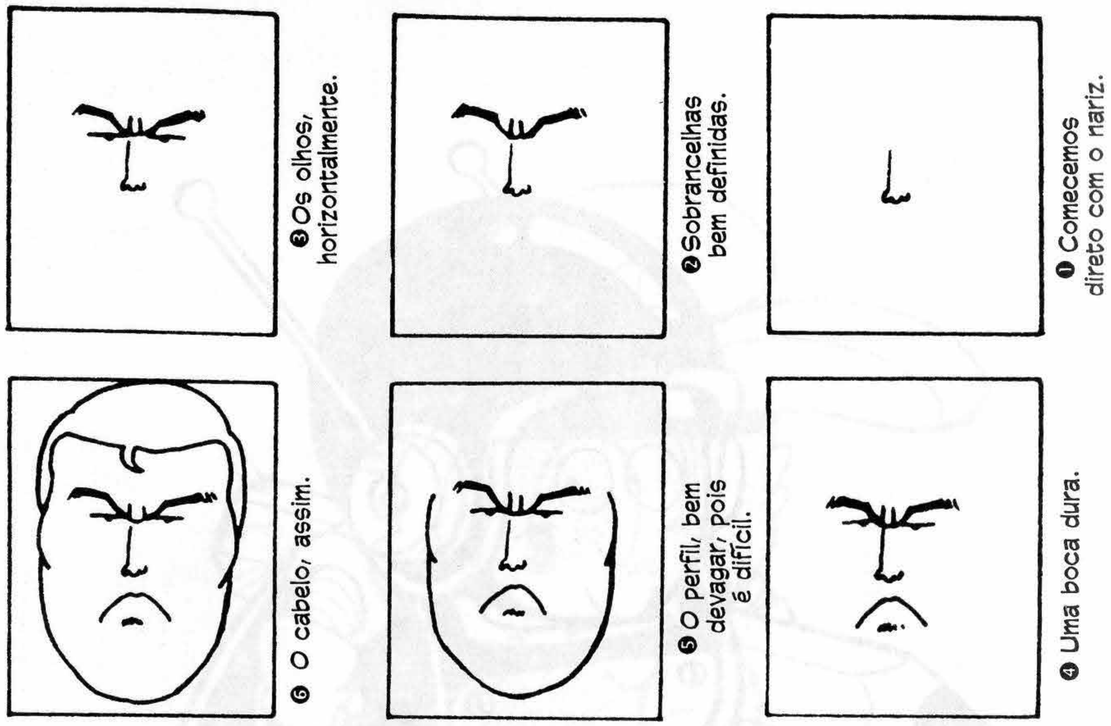


CONSELHO DE TORIYAMA

Desenhe cuidadosamente esta malandrinha.
Se o corte de cabelo sai um pouco diferente, ela fica parecendo um diabinho!
É bom variar um pouco o desenho.

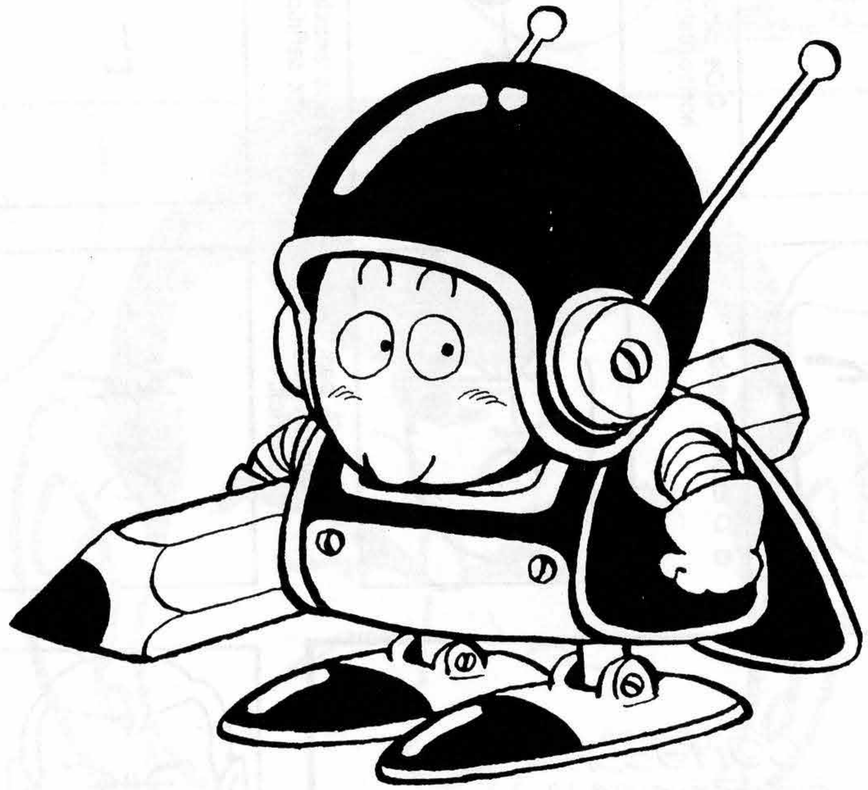
SUPPAMAN

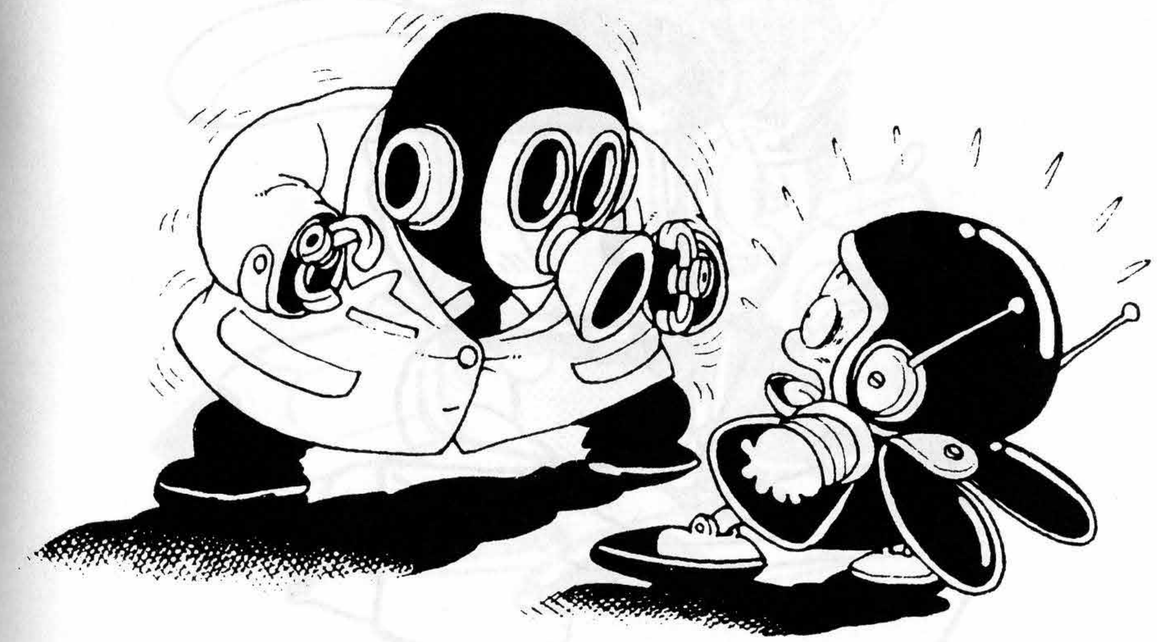




CONSELHO DE TORIYAMA

O rosto do Suppaman é bem útil. Mudando apenas o cabelo, ele vira "Pa Zan" ou "Kanta Kuraaku"!! Se você dominar este desenho, mata logo três coelhos!



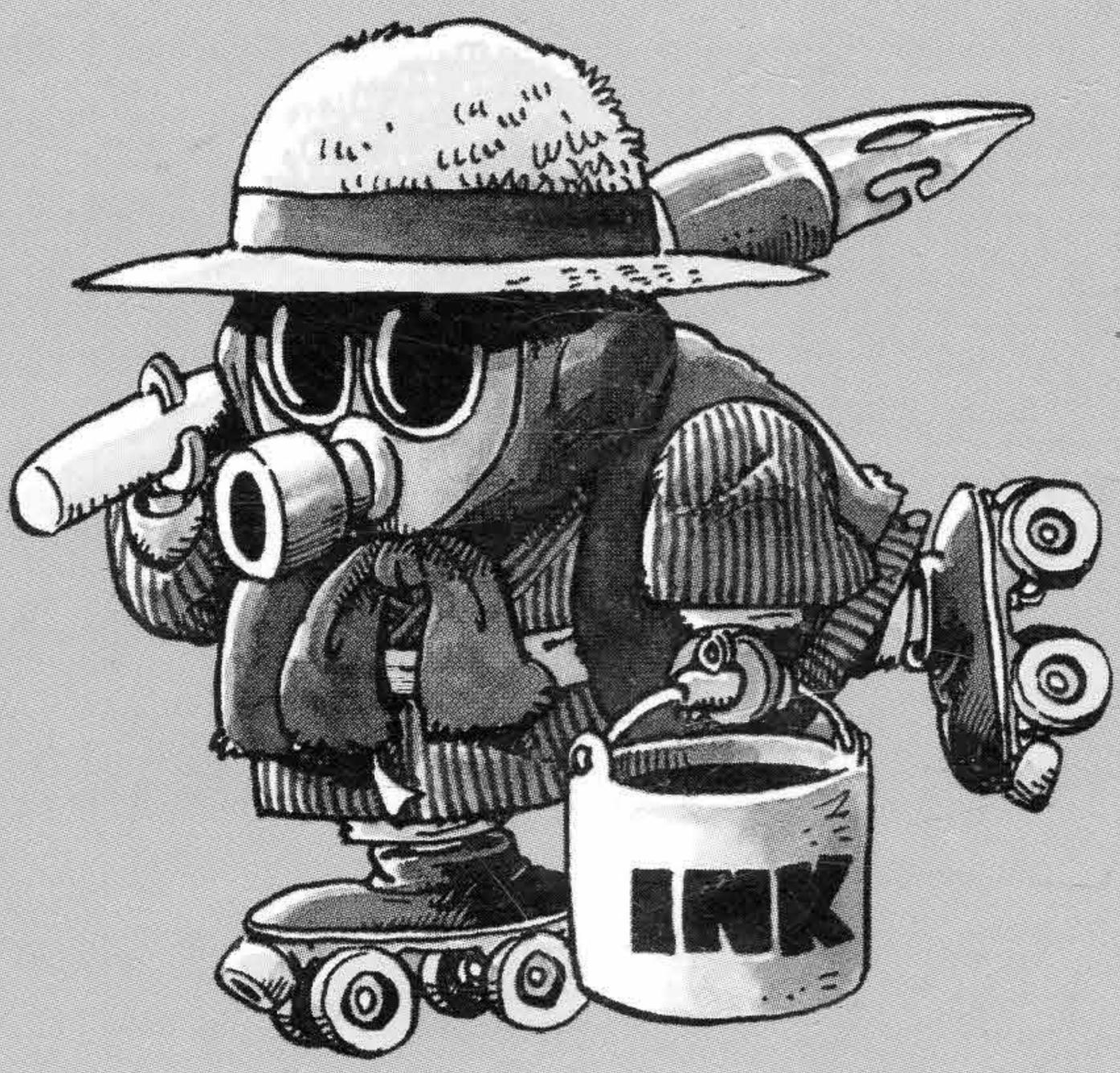


...E O LIVRO
ACABOU!

AKIRA TORIYAMA • AKIRA SAKUMA

MANGAKA

LIÇÕES DE AKIRA TORIYAMA



CONRAD LIVROS

ISBN 858719379-1

9 788587 193797